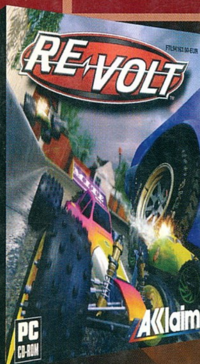
132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

08 A GURU GAMER

TELJES JÁTÉK



[bemutatók]

KNIGHTSHIFT
HEAVEN AND HELL
GORKY ZERO: BEYOND HONOR

[ismertetők]

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE

[hardver]

GEFORCE FX 5900 TESZT
17" TFT MONITOROK

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

THE FROZEN THRONE VÉGIGJÁTSZÁS
GHOST MASTER VÉGIGJÁTSZÁS



2003/08

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékostársakat Ózdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen NEM emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendes SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...



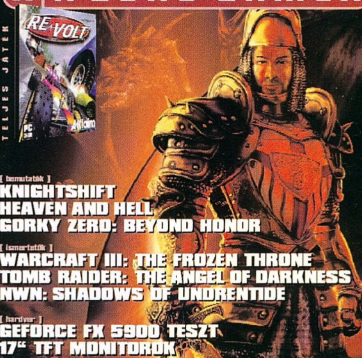
te is az SMS falon!

Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzétek ha lehet.
Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@ipma.hu

TARTALOM

INTRO

Szép csendesen indult ez a hónap, majd fokozatosan begyorsult, és a leadás környékére érte el a csúcssebességet. A tervezési fázis első két hetében semmi nem jött ki, aztán szinte egy napon megjelent a WarCraft III és a Neverwinter Nights kiegészítője, majd az utolsó héten tiszteletét tette a szerkesztőségben Lara kisasszony, néhány karib-tengeri kalóz, kalandozók a Gothic világból, néhány Star Trek kommandós, sőt, az elmúlt 100 esztendő legfontosabb repülőgépei is landoltak. Ezzel párhuzamosan ellepték a szerkesztőséget a 17"-os TFT monitorok, berobbant az Nvidia új GeForce FX 5900-es videokártyája, sőt még a Big Brother népszerű „alese", Makrai Tibor is meglátogatott minket. E havi teljes játékunk meglepően sokáig le tudta kötni a szerkesztőség hardcore játékosait is (külön köszönet Piftukának a CD borítókért: volt olyan kedves, hogy behozta az eredetieket, ezért ilyen jó minőségűek), érdemes lesz kipróbálni. Az egy CD-s teljes játéknak köszönhetően újra két demó CD-t adunk a Gamer mellé, jobbnál jobb anyagok kerültek fel rá. A túloldalon lévő bírósági döntést feltétlenül olvassátok el, úgy tűnik, mégsem kell végleg lemondanunk a Guru névről. Szépen beindult az SMS Fal szekció is. A félreértések elkerülése végett nem árt tisztázni, hogy nincs lehetőségünk válasz SMS-t küldeni, és egyelőre a telefonszámokat sem tesszük bele az újságba. Válaszolni az újságban (Levrov, Mentőöv), illetve a CD-mellékleten lévő SMS-Fal részlegben tudunk. Kérünk benneteket, hogy az SMS-ek írásakor ne lépjétek túl a 160 karakteres határt, illetve mellőzzétek az ékezeteket. Ne feledjétek a Szigetet és a Gamer sátort, 16 hálózatba kötött gép, paintball, Gameres használati tárgyak (pólók, bögrék stb.) és a szerkesztők várnak benneteket. ■ GAMER TEAM





A HÓNAP TÉMÁJA

132 OLDAL > 4 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GURU Gamer

01 TELJES JÁTÉK FREESPACE 2

[bemutatók]
NO ONE LIVES FOREVER 2
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Lord of The Rings: Fellowship of the Ring > Project Nomads

[ismertetők]
MAFIA
ICEWIND DALE II
Medieval: Total War > Emperor: Rise of the Middle Kingdom

[hardver]
HOGYAN MŰKÖDIK AZ INTERNET?
DVD: SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN
Philips speakers > Lian Li számítógépház

GURU TÖRTÉNELEM
UNREAL TOURNAMENT 2003 DEMÓ A CD-N!

1645 Ft

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA
LILY, BRAZIL, SHOEBARON, STÖKI SASA, MOCSY, CHRIS, LAZA, HANCU

„A Magyar Köztársaság Legfelsőbb Bírósága a Vogel Publishing Kft. felperesnek a G.F.H. Szolgáltató és Kereskedelmi Kft. és az IPMA-Service Kft. ellen tisztességtelen piaci magatartás és védjegybitorlás megállapítása iránt indított perében a Fővárosi Bíróság 2002. október 3-án kelt ideiglenes végzését az alperesek által benyújtott fellebbezés folytán **jogerősen hatályon kívül helyezte** és az elsőfokú bíróságot új határozat hozatalára utasította. *(Mint ismeretes, a Fővárosi Bíróság 2002. október 3-ai határozatában kötelezte a G.F.H. Kft.-t, hogy az „MM Műszaki Magazin" nevet, illetve az „MM" rövidítést használja, továbbá eltiltotta az alperest a per befejezésig, hogy az általa kiadott bármely szaklap vonatkozásában a „GURU", illetve a „CHIP" elnevezést használja.)*

Az LB indoklásában megállapítja, hogy az elsőfokú bíróság végzése jogszabályt sértett és a követelményeknek sem felel meg, mert határozatában az ideiglenes intézkedés alapjául szolgáló tényállást egyáltalán nem állapította meg. Ehhez képest nem ismert azon magatartás sem, ami miatt az elsőfokú bíróság a felperes (Vogel) különös méltányolást érdemlő jogvédelmének szükségességét az alperesek terhére rótt jogsértéssel összefüggésben megállapította."

Emberi nyelvre lefordítva a fenti végzés a következőt jelenti: az elsőfokú bíróság hibát követett el, amikor októberben ideiglenesen felfüggesztette a Guru Gamer nevet. Új eljárásra kötelezte az elsőfokú bíróságot, így a döntés meghozataláig az IPMA teljesen jogosan használhatja a Guru szót. A jogerős döntés megszületéséig nem változtatunk a címen, de az alcímben azért feltüntetjük a Guru Gamer címet. A perekkel kapcsolatos eseményekről folyamatosan beszámolunk az újságban.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

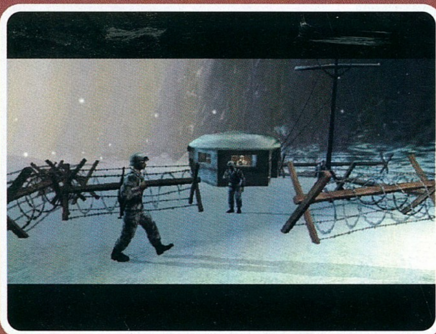
A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Függöny fel, fények lekapcs, kezdődjék az előadás.
Az első monológ az e havi teljes játékunkat illeti. A Re-volt remek szórakozást nyújt kicsinek és nagynak egyaránt. Főleg akkor, ha a másik CD-n található kisebb elsősegélycsomagot is telepíti hozzá (a csomag tartalma: javítás, magyarítás, új kiskocsik és pályák).
Ezek után következhet a dialógus a két, minden jóval tömött demó CD között, mely néha sajnos igencsak az érthetetlenség határát súrolja köszönhetően annak, hogy állandóan egymás szavába vágnak, hisz mindketten magukra akarják terelni a figyelmet. Az első a rajta található rovatokkal büszkélkedik, különösképpen kiemelve a Stratégia, a Trainz és a Film neveket. A másik kontrája a három demó, amelyek szintén hosszú távú szórakozást ígérnek. A levegővételnyi szünetet kihasználva ismét az első szólal meg, továbbra is a filmkedvelőket tartva szem előtt elhadarja a következő neveket: American Wedding, The Italian Job, The League of Extraordinary Gentlemen és a Thirteen. A másik azonban nem hagyja ennyiben a dolgot, és az animációk közül a Doom 3-at, a Sam & Maxet és a XIII-at hozza fel válaszként a sokadalomból. De a riposzt nem várat sokáig magára, a másik szinte elképesztő mennyiségben ontja magából a további adatokat. Ne feledkezzünk meg a gyönyörű képekről, a rengeteg hasznos felhasználói programról, javításról és a shareware dolgokról sem, majd az SMS-fallal folytatja a sort, mikor a függöny lehullik, és a további szöveget elnyomja a közönség ütemes tapsa, csak egy pillanatra lehet hallani a következő hangfoszlányt: Impossible Creatures: Insect Invasion, majd néma csend.
Az előadás elemzését pedig meghagyjuk a kritikusoknak. ■ LAWMAN

THE GREAT ESCAPE

Ta dam, tada da dam dam dam. Akinek jobban esik, az akár fütyörészheti is az ismerős dallamot. Ha netán akadna olyan elvetemült lélek, aki nem ismerné fel, annak nyomás a CD-re, és kötelező jelleggel azonnali demóinstallálás legyen a vezeklése. A The Great Escape az azonos című film alapján készült taktikai-akció-kalandjáték, egyszerűbben szólva Metal Gear Solid (esetleg Splinter Cell) klón. A demóban két pályán tehetjük próbára a német őröket, valamint saját ügyességünket.



MOTOGP 2

Sepang, az idő szeles, a program tart. A verseny indítása előtt már gyülekeztek a felhők, de egyelőre csak a vihar előszele volt érezhető.
Sepang, az idő esős, a program még tart. A MotoGP 2 hidegzuhanyként hatott minden jelenlévőre, az elképesztő grafikai megvalósítás remek játszhatósággal párosulva a legjobbak közé emelte a programot, melyre a következő rész megjelenéséig biztosan emlékezni fogunk.
Sepang, az idő... verőfényes napsütés, de a program még mindig (fogva)tart, és nem ereszt.



› **További játékdemók:** Chaser

Extra: Impossible Creatures: Insect Invasion › **Rovatok**: Counter-Strike › Heroes of Might & Magic › Magyarítások › Stratégia › Trainz › Unreal Tournament 2003 › Hálózatok › Film › **Javítások**: Championship Manager4.0 v4.07 › Chaser v1.47 › Morrowind: Bloodmoon v1.6.1820 › Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v1.30 › Tomb Raider: The Angel of Darkness v42 › **Programok a turkálóban**: DivX 5.0.5 Pro › Media Player 9 WinXP verzió › Media Player 9 Win9x verzió › RadTool v1.5v › VobSub v2.23 feliratozó › Norton Antivirus frissítés (2003/06/10) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › FAR Manager 1.70b5 › Total Commander 5.51 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 5.0.1a › Internet Download Manager 3.15 › mIRC 6.03 › No Frills Timer 2.1 › SurfSaver v2.3 › Capture Express 1.3 › CaptureEze Pro v8.08 › HyperSnap-DX 5.11.00 (Magyar) › SnagIt 6.2.2 › ACDSee 5.0.1 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50 beta 10 › Winamp3 › AutoMate 5.0.4 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.40 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinAce 2.20 › WinRar 3.20 (Magyar) › WinZip 9.0 beta › DirectX 9.0a › NVidia detonator driver 44.03 (/Win9X/ME/XP/2k) › **Háttérképek**: Chaser › Gothic II › Midnight Club II › Microsoft Flight Simulator 2004 › Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide › Star Trek: Elite Force 2 › Tomb Raider: The Angel of Darkness › WarCraft III: The Frozen Throne

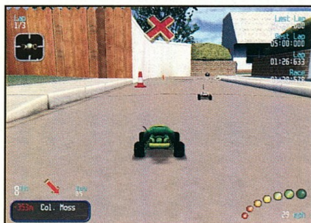
RE-VOLT

> **Fejlesztő:** Acclaim > **Kiadó:** Acclaim > **Web:** www.re-volt.com

Meglepő és mulatságos volt, amikor a konzolos hagyományokkal rendelkező, PC-n főképp akciójátékaival jelen lévő Acclaim 1999 késő nyarán szimulátorral jelent meg a porondon. A rádió-irányításos kisautók versengését feldolgozó Re-Volt mind a mai napig rettenetesen népszerű.

A játék több mint 28 különböző modell irányítását teszi lehetővé, melyekkel gépi ellenfelek vagy ismerőseink ellen összesen 13 pályán versenyezhetünk (nem számolva bele, hogy a pályákon visszafelé és tükrözve is lehet versengeni). A kezdetekkor azonban mindössze néhány modell és pálya közül választhatunk, hiszen ahhoz, hogy több kisautónk és színterünk legyen, bajnokságokban kell győzedelmeskednünk (ezekből összesen 4 van). Ez nem lesz könnyű feladat, mert az MI-pilóták a pályák minden zegét-zugát ismerik, kitűnően kezelik a felvett bónuszokat és általában jobb gépekkel állnak rajthoz, nehezebb fokozaton pedig érezhetően gyorsabbak nálunk (kis designeri csalás a kihívás fokozása érdekében). Az elnyert járgányokkal nehezebb bajnokságokban állhatunk rajthoz, komolyabb ellenfelekkel szemben – és ez így megy tovább addig, amíg minden címet be nem gyűjtöttünk!

Alapvetően a Re-Volt játszható árkád játékként is, de igazi mi-volt-át szimulátor módban (legnehezebb fokozatra állítva) mutatja meg: a parányi járgányok könnyen megpördülnek, megcsúsznak, és ami a legrosszabb, az ugratók után gyakran fejre is állnak - akárcsak az életben. Minden autó paramétereinek megfelelően vezethető, kezelésük megszokást és átállást igényel. Ez a tökéletes fizikai modell nem csak a rádió-irányításos autók esetében mutatkozik meg: a pályákon gyakoriak a mozgó vagy mozgatható tereptárgyak (pattogó labda, bevásárló kocsi stb.), az antennák a sebességnek és az útviszonyoknak megfelelően viselkedve billegnek ide-oda, és ne felejtkezzünk el az olajfolt hatásáról sem! Az útfelületek is különböző vezetési stílust követelnek meg: míg az úttest vagy a szőnyeg jó tapadási tényezővel bír, addig a fű, a kő- esetleg a márványpadló eszméletlenül csúszós (hát még, ha vízzel van nyakon öntve!).



A pályákat felvehető bónuszok népesítik be tovább fűszerezve az amúgy sem eseménytelen versenyeket. Találhatunk közöttük üveg-rakétát (elektrosokkolja az eltalált autót), vízzel töltött lufit (lassító és akár felborító hatása is van), elemeket (turbó) vagy éppen teáskannát (olajfolt).

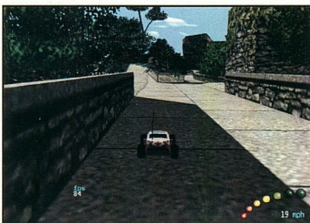
A rendkívül jó érzékkel megtervezett, felépített és benépesített pályákon a versengés hatalmas őrület! Minden pályát gondos kezek készítettek el alternatív útvonalakkal bőségesen tarkítva, ezért aztán gyakran előfordul, hogy nem versenyzünk, hanem bámészkodunk, és új rövidítések után kutatunk. A pályatervezés azonban nem lett volna elég a sikerhez, ha nem válogatták volna ki különleges érzékkel a pályák színösszetételét: érezhetően a színpompás, mondhatni rajzfilmes stílus megteremtése állt a készítők céljában. Hihetetlen szerencse, hogy mindehhez a kor egyik legjobb 3D-s motorját használták fel, amely még a mai gépeken is nagyon szép (a tükröződések még mai szemmel nézve is lenyűgözők). Mint már említettem, minden egyes pálya megtestesült remekmű, ahol igazi élmény a versenyzés, ráadásul stílusukban is sokrétűek: találunk itt egyszerű utcát, sarki szupermarketet, hatalmas hajót, őslény-múzeumot, játékboltot és még kihalt western falucskát is. Mind-mind hemzseg az ötletektől, a gegektől, a vagány ugratóktól, az extravagáns megoldásoktól és az igényesen összeválogatott képi kiegészítőktől.

A hangok igen mókásak; a járgányok zümmögése, berregése teljesen olyan, mintha az eredetit hallanánk, emellett minden pályarésznek, szegletnek megvan a maga hangzásvilága, azaz a hangok soha nem fognak nyomasztóvá, fárasztóvá válni – akad itt vonatfütty, locsoló csilingelése, fűnyíró berregése, szintetizátor idétlen futama és szélsivítás is. A zenei aláfestés azonban már nem sikerült ilyen jól, szerintem jobb is, ha kikapcsoljátok, mielőtt a monoton technótól migrént kaptok (ráadásul audio-sávokként tárolták le őket, szóval jó sok CD-helyet foglalnak), hiába van belőlük több mint egy tucat.

A játékhoz társuló többjátékos módban őrült játékmódokkal is találkozhatunk (Battle Tag), de barátok ellen a hagyományos versenyzés is óriási buli. Ha netán az egyjátékos módot végigvittük (előre szólok, hogy nem lesz könnyű, nem egy billentyűzet vált már a játék áldozatául), és a haverokat is unjuk, akkor a játékhoz adott pályaépítővel is szórakozhatunk. Igazából azonban bárki, aki a játékban látott pályákhoz hasonlóakat szeretne készíteni, vagy legalább módosítani azokat, csalódni fog: minimális lehetőségek, összedobott kezelőfelület és csenevész alapanyagok fogadják.

Összességében elmondhatom, hogy a Re-Volt még mindig üdítő színfolt a játékok tengerén: igazán jó, vérpezsdítő kikapcsolódás a hétköznapok rohanásában!

DAUBY



TOPLISTÁK

USA

1. Star Wars Galaxies
2. The Sims: Superstar
3. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
4. Rise of Nations
5. The Sims Deluxe
6. Diablo II
7. The Sims: Unleashed
8. Finding Nemo: Nemo's Underwater World of Fun
9. Finding Nemo
10. WarCraft III: Reign of Chaos

ANGLIA

1. Tomb Raider: The Angel of Darkness
2. The Sims: Superstar
3. WarCraft III: The Frozen Throne
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. The Sims
6. Championship Manager 4
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. The Sims Unleashed
9. Rise of Nations
10. Star Trek: Elite Force II

NÉMETORSZÁG

1. WarCraft III: Frozen Throne
2. WarCraft III
3. Tomb Raider: The Angel of Darkness
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Freelancer
6. Aquanox 2: Revelation
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. Star Trek: Elite Force II
9. Gothic 2
10. Morrowind

AMAZON.COM RENDELÉS

1. Star Wars Galaxies
2. WarCraft III: The Frozen Throne
3. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
4. The Sims: Superstar
5. Star Trek: Elite Force II
6. Rise of Nations
7. Star Wars Galaxies (collectors)
8. The Sims Deluxe
9. Grand Theft Auto: Vice City
10. MFS 2004: A Century of Flight

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. TRON 2.0 (MP)
2. MotoGP 2
3. Chaser (MP)
4. Pro Race Driver (MP)
5. Battlefield: 1942 (MP)
6. Asheron's Call 2 (trial)
7. Unreal Tournament 2003
8. The Great Escape
9. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
10. AirWolf - Apache Attack

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Ha valaki azt hitte, hogy az E3 hírözöne után most jön egy kis langyos víz, a hírek elolvasása után hamar rádöbben majd, tévedett. A cégek jól láthatóan belehúztak, hisz elérkezett a karácsonyi szezon előtti finish, ráadásul most még csaknem mindenki hisz abban, hogy határidőre el is készül. A hónap cseppet sem meglepő bejelentése a C&C Generals: Zero Hour, a híre pedig az hogy 4 alapítótag hagyta el a Blizzard csapatát...
Broáfnak megígértem, hogy semmi csobbanást nem írok a végére, így csak annyit, ha valaki találkozni akar velem, Mos Eisley-ban megtalál... :) Lily

JACK THE RIPPER

Fejlesztő: Galilea
Kiadó: Wanadoo
Tervezett megjelenés: 2003. november
Honlap: www.adventurecompanygames.com



A legendás sorozatgyilkos, Hasfelmetsző Jack történetét már számtalanszor adaptálták filmre, könyvre és számítógépes játékra egyaránt. Mindez nem véletlen, hiszen a mészáros kilétét tulajdonképpen mind a mai napig homály fedi, jóllehet számtalan teória látott napvilágot az elmúlt évek során.
A Galilea fejlesztésében készülő program most újabb variációt kínál: Jimmy Palmer újságíró szerepébe bújhatunk, aki a halálesetekről jelentet meg cikksorozatot. Palmer rendesen beleássa magát az ügybe, mígnem azon veszi észre magát, hogy tulajdonképpen az ő élete is veszélyben forog. Főhősünkkel kezdetben szemtanúk után kell kutatnunk, de később persze magának a nyomozásnak is aktív részeseivé válunk, elvégre napról napra ütős címlapsztorival kell előrukkolnunk.
A Jack the Rippert korábban az E3-on is nagy sikerrel mutatták be. Mi tagadás, a játéknak minden esélye megvan a sikerre: a Galilea igyekszik olyan programmal előállni, mely ötvözi a régi kalandjátékok elemeit a modern technikai megvalósítással. Utóbbiban a Virtools engine lesz segítségére, mely gazdag, szép és részletes grafikával, valamint némi vérrel kecsegtet.
A november végi debütálásnak köszönhetően a játék könnyen a karácsonyi hajrá egyik nagy szenzációja lehet.

HONLAPAJÁNLÓ

ÚJ

Journey to the Center of the Earth **www.frogwares.com.ua** - kaland
Drake **www.drakegame.com** - akció
Second Life **secondlife.com** - MMORPG
Noferatu **www.nosferatu-game.com** - FPS
World Wide War 1943 **www.miragei.com/www43** - CRPG



MEGÚJULT

Star Wars Galaxies **starwarsgalaxies.station.sony.com** - MMORPG
Final Fantasy XI **www.playonline.com/ff11us** - MMORPG



Wadi Basher

Fejlesztő: Imaginations
Kiadó: Imaginations
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.wadibasher.com

Elsősorban többjátékos versenyekre készül az Imaginations nemrégiben bejelentett 4x4-es autóversenye, a Wadi Basher, melyben száraz, köves, sivatagos tájakon száguldozhatunk majd. A humorosnak látszó autóversenyben a látszat ellenére szó sem lesz flúgos futam-szerű huncutkodásokról, a fejlesztők szerint éppen elég gondot okoz majd a homokos dűnéken kikerülni az öngyilkosjelölt kecskéket és az álmodozó tevéket, főleg éjszaka... Felhozatal: 7 jármű (6 kocsi és egy négykerekű motor), 4+2 pálya, 6-féle vezetőtípus, multiplayer megmérettetés 5 fő részére interneten és hálózatban.



C&C Generals: Zero Hour

Fejlesztő: EA Games
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.generals.ea.com

Ahogy azt Mocsy megjósolta, az EA bejelentette a Command & Conquer Generals első kiegészítő lemezét, a Zero Hourt. A még idén megjelenő program kivonatos ajánlata: 15 szóló küldetés, generals challenge játékmód - melyben rivális tábornokkal küzdhetünk meg, új fegyverek, új egységek (köztük a U.S. Specter Gunship), új épületek (pl. kínai internetközpont!), kitüntetések a legyőzött tábornokok „skalpjai" után, „combat school" rendszer (az ütközetek után tippeket ad, hogyan lehetnél még jobb), változatos időjárási tényezők. A kiegészítő természetesen nem működik majd az alapprogram nélkül, így akik eddig nem ruháztak be rá, tegyék meg most, és kezdjenek el gyakorolni.



Dungeon Siege: Legends of Aranna

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft Games
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.dungeonsiege.com







A Dungeon Siege azok közé a játékok közé tartozik, melyekről a gamerek véleménye erősen megoszlik – van, aki az egekig magasztalja, van, aki válogatott átkokat szór rá. Azért valószínűleg az első csoport tagjai vannak többen, mivel a Microsoft a napokban jelentette be az első hivatalos kiegészítő fejlesztését. A Legends of Arannában egy trópusi éghajlatú szigeten, Arannán kell a rejtélyek után kutatnunk, mely sziget kilenc, igencsak mértes régióra lett felosztva. A kiegészítőben a kalandozók számos új varázslattal találkozhatnak, melyek elsősorban megjelenésükben múlják felül az eredeti játék mágikus csinnadrattáit.

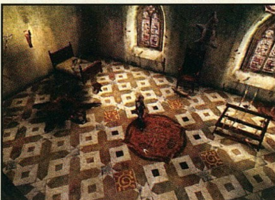
A varázslatokat persze nem a levegőben kell puffogtatnunk, hanem számos új szörny – clockwork beast, doppelganger - várja, hogy kísérleti alanya legyen mágikus felfedezéseinknek. Aki úgy véli, hogy az új helyszínek bejárása már túl nagy feladat lenne az első részben megismert parasztlánynak, akár egy fél-óriással is nekifoghat Aranna szigete felfedezésének, vagy később átváltoztathatja magát lávaszörnnyé, farkassá, vagy akár trollá is.

Érdekes újítás az első rész öszvérének „upgrade-elt" változata, mely akár haláláig védelmezi a játékosok kincseit. Nem rossz...

The Witcher

Fejlesztő: CD Projekt Red Studio
Kiadó: ?
Honlap: www.thewitcher.com
Megjelenés: ?





Újabb akció-RPG pályázik a Diablo, a Dungeon Siege, sőt akár a Gothic babérjaira. A The Witcher világát neves lengyel fantasy író, Andrzej Sapkowski teremtette meg, aki egyébként azonos címen publikált novellát a Fantasyka magazinban, még 1986-ban, és később is több történetet szőtt ennek alapjaira.

A klasszikus, középkort idéző fantasy világot emberek, tündék, törpék és gnómok népesítik be, ám ez utóbbi három fajt meglehetősen elnyomják – az elfeknek mindössze egy szabad királyságuk van, míg a törpék többsége az emberek börtöneiben raboskodik vagy éppen rabszolga. Meg is van jósolva e birodalom csúfos bukása, méghozzá jégkorszak formájában, amelyet állítólag csak azok élhetnek majd túl, akik különös utat követnek, a monk-lovagokét (withcer). E sajátosan képzett harcosokat még gyerekkorukban ragadják el szüleiktől, hogy megfelelő kiképzésben részesüljenek. Bizonyára nem lep meg, hogy ifjú „witcher"-ként indulhatunk majd neki a világ megmentésének, és sorsunk alakulása saját tetteinktől függ majd...

RÖVIDEN...

Érdekes rendeletet hozott a thai kormány. 2003. július 15-től 22 óra után blokkolják az online játékok szervereinek elérését reggel 6-ig. A kommunikációs miniszter bejelentése szerint az Internet-kávézók nyitva tartását is nagyító alá veszik, és ha kell, szigorítják. A cél természetesen az, hogy a gyerekek kevesebb időt töltsenek a számítógépek előtt.
A rendeletet a Ragnarok online megjelenését követő őrület váltotta ki, hiszen 2 hónappal a megjelenés után már több mint 600 ezren játszanak a programmal.
A megmérettetés szeptember 30-án várható, ekkor vizsgálják meg, mit értek el a rendelettel, és ha ez még mindig kevés, még szigorúbb szabályozásra is számíthatnak az ottaniak. Kommentár nincs.



A Strategic Designs fejlesztőcsapata új, lóversenyes játékkal lepte meg e nagy múltú szerencsejáték rajongóit. A hivatalos oldaláról letölthető Starters Ordersben számos oldaláról pillanthatunk bele e különleges sport világába: ha kedvünk tartja, lehetünk szivarozó istállótulajdonosok, kákabélű zsokék, ostorpattogtató trénerek, de akár fizetésüket a család elől elhalászó, nagyritkán szerencsés fogadók is. A játék erőssége az adatbázis mérete, mivel több mint ezer versenyló, több száz zsoké és istálló adatai kerültek a programba. A virtuális hajtók a teljes brit versenynaptár bármely eseményére benevezhetnek, de ezek mellett amerikai, kanadai, japán, ausztrál és francia derbik is helyet kaptak a programban.
Link: **www.startersorders.com**





CONTRACT J.A.C.K.

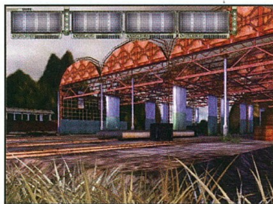
Fejlesztő: Monolith Software
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2003. november
Honlap: -



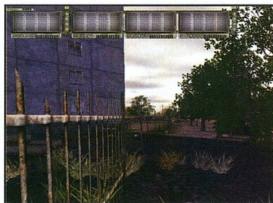
A Vivendi hivatalosan is megerősítette, hogy készül a NOLF 2 elődje, a Contract J.A.C.K. A különleges akciójátékban több akciót és kevesebb lopakodást, valamint robosztus többjátékos módot ígérnek a fejlesztők. Neked, mint anti-főhősnek (John Jack fedőnéven), nem más lesz a feladatod, mint hogy megakadályozd a legendás H.A.R.M. bérgyilkos céh kiiktatását, amit elvileg egy olasz bűnszövetkezet kíván elkövetni. Ezt segítendő, halálos fegyverarzenálod részét képezi majd a Bacalov Corrector és a Cyclone Laser Rifle különleges típusa is... A program futtatásához nem lesz szükség a NOLF 2-re.

ALFA ANTITERROR

Fejlesztő: MiST land
Kiadó: -
Megjelenés: 2004. március
Honlap: www.mistgames.ru







A taktikai akciójátékok manapság igen nagy népszerűségnek örvendenek. Ezt igyekszik meglovagolni az Alfa Antiterror is, ám hogy sikerül-e a kategóriáján belül maradandót alkotnia, azt csupán az idő döntheti el. A körítés mindenesetre igen bíztatónak tűnik: a programban elsőként egy egyszerű hadnagy bőrébe bújhatunk, aki küldetésről küldetésre tornássza fel magát a ranglétrán. A játékot még érdekesebbé teszi, hogy feladataink mind valós történelmi tényeken alapulnak, melyek között akad olyan is, amely hosszú évekig titokban tartva csak a közelmúltban került nyilvánosságra.
Ennek megfelelve fegyverarzenálunk is egy az egyben a valóságot mintázza, ami elmondható a különféle járművekre is: némelyiküket még mind a mai napig használják az orosz hadseregben. Hogy mindez megvalósulhasson, a játék megtervezésében veteránok és szakértők is tevékenyen részt vettek.
Az Alfa Antiterror grafikai megvalósításában is igyekszik társai fölé tornyosulni.

A terep részletességét bizonyítja, hogy az orosz fejlesztőcsapat még olyan apróságokra is figyel, hogy például a fűszálak és a fák a szélirány szerint dőljenek. Természetesen az eső, a köd és a hó egyaránt megjelenhet környezeti tényezőként, ami viszont nem csak látványeffekt, hanem az ezek okozta fizikai korlátozás akár küldetésünk vesztét is okozhatja (mondjuk, egy erősebb vihar komolyan korlátozhatja a látásunkat és hallásunkat). Gondolom, nem újdonság, hogy az általunk irányított csapat egyes tagjai más és más egyedi képességekkel rendelkeznek. Az viszont már annál inkább, hogy a játék során a karakterek folyamatosan fejlődnek, ugyanis a különleges kiképzéseknek köszönhetően újabb és újabb tulajdonságokat sajátítanak el.
Ha az Alfa Antiterror csak a felét is be tudja váltani annak, amit ígér, már biztosak lehetünk abban, hogy jó pár órát a képernyő előtt töltünk jövő tavasszal!

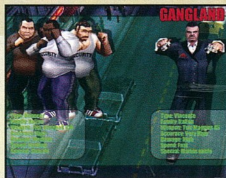
THE SIMS: MAKIN' MAGIC



Fejlesztő: Maxis
Kiadó: EA
Megjelenés: 2003 ősze
Honlap: www.thesims.ea.com

Ismét itt egy Sims kiegészítő, mely a Maxis elmondása szerint az utolsó is lesz egyben. Persze nem kell megijednie a kismillió – kismilliárd? – Sims-rajongónak, nem száll sírba kedvencük, csak ugyebár jön a Sims 2... A Makin' Magicben simjeink már nem is Brad Pitt, vagy Gillian Anderson, hanem egyenesen Gromph Baenre nyomdokaiba léphetnek, vagyis varázslatokkal tehetik kényelmesebbé életüket. Az első lépés a mágia iskolájában, hogy belátogatunk az egyszerűen csak Magic Townnak nevezett új városrészbe, és beszerzünk néhány „hozzávalót", melyekből aztán otthon kifőzzük azokat a varázslatokat, melyekkel kedvünkre átalakítjuk otthonunk tárgyait, vagy éppenséggel szerelemre gyújtjuk barátainkat, hipnotizáljuk szomszédjainkat. Az élet ugyebár nem habos torta, így a kiegészítőben is számolnunk kell avval, hogy a varázslatoknak van negatív hatásuk is – például a szerelemre gyújtandó szomszéd kedves arca szamárfejjé változik. Ebből az add-onból sem maradtak ki az egyedi tárgyak, melyek között stílszerűen olyanokkal találkozhatunk, mint a kristálygömb, a tündér-játékdoboz, vagy a sárkányfészek, melyben házisárkányunk – no, nem az asszony – heverészik. A kiegészítő megjelenése októberre várható. Hogy aztán tényleg ez lesz-e az utolsó, az jó kérdés...

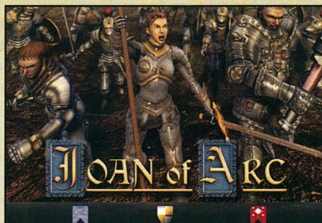
GANGLAND



Fejlesztő: MediaMobsters
Kiadó: Whiptail Interactive
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.mediamobsters.com

A sim-tycoon vonulat játékaitól megszokhattuk, hogy valamilyen békésebb témával találkozhatunk bennünk, úgyhogy ennek ismeretében némileg meglepő a Gangland által elénk tárt alvilág. A programban amolyan mini Cosa Nostrát kell kiépítenünk egy csaknem ezer lakosú városrészben. Minden klasszikus szervezett-bűnözős eszköz a rendelkezésünkre áll vagyonunk gyarapításához, a védelmi díjak beszedésétől a prostituáltak futtatásán keresztül egészen a gyilkosságokig. A bűntényeket persze nem egyedül hajtjuk végre, hanem kis családunk segítségével, melybe húsz különböző ember közül választhatjuk ki a tagokat, akiket számos fegyverrel láthatunk el. A csínytevéseket nem feltétlen csak saját jólétünk fokozása érdekében követjük el, hanem azért is, mert ezt követeli meg tőlünk a huszonhat szingli küldetés valamelyike. Nem maradt ki a programból a multiplayer sem, melyben több keresztapával kell megküzdenünk a város feletti uralomért. A tycoon-sim vonulatot az alvilágba rántó játék megjelenése az év vége felé esedékes.

JOAN OF ARC



Fejlesztő: Enlight Software
Kiadó: Enlight Software
Megjelenés: 2003. tél
Honlap: www.enlight.com/joa/

Történelmi akciójáték – mi tagadás, nem olyan kategória, melybe játékok tucatjait sorolhatnánk be. Aggodalomra azonban nincs ok, hiszen ezt az újsütetű játékot nem más, mint Trevor Chan és csapata fogja feltálalni a játékosoknak. A játék hőse a középkor egyik igazán nevezetes alakja, a francia parasztlányból lett hadvezér, Jeanne D'Arc, kinek köszönhetően a franciák javára fordult a százéves háború. A főhősnőt harmadik személyű perspektívából látjuk, miközben küldetésről küldetésre küzd a csatatereken. A küzdelemben eleinte egymagának kell helytállnia, de később hű katonatársai is segítik, kiket szintén nekünk kell egy-egy utasítással vezényelnünk, míg végül már tábornokok lesik parancsait, ami némi stratégiai ízt is kölcsönöz a programnak. Hogy a harcterek tényleg visszaadják a középkor véres hangulatát, arról az Enlight saját fejlesztésű 3D-s motorja hivatott gondoskodni, melyet a cég későbbi játékaiban is használni szeretne.
A történelmi akció-stratégia hibrid megjelenésére előreláthatólag novemberig kell várnunk.

RÖVIDEN...

Újabb EverQuest kiegészítőt jelentettek be Lost Dungeons of Norrath címmel. A kicsit Mythica-szagú ötlet az, hogy 6 fős kalandozó csoportok vállalhatnak majd fel küldetéseket, melyek során kizárólag e csapat tagjai birkózhatnak meg a kulccsal felkeresett labirintus egyre nehezedő feladataival. A kiegészítő az év végén jelenik meg, és akárcsak a Legacy of Ykesha, ez is opcionálisan letölthető lesz.



Pályaépítéssel egybekötött autóversenyt jelentett be nemrég a Nadeo. A Trackmaniában a játékosok építhetik meg a pályát, amelyen aztán versenyezhetnek barátaikkal, vagy megkísérelhetik megdönteni saját időrekordjukat. A programba 4-féle környezet (sivatag, vidék, tengerpart, vidámpark), 4 játékmód és több mint 50 küldetés, valamint 10 játékost támogató multiplayer mód kerül majd. A bétatesztet még a nyárra ígérik.

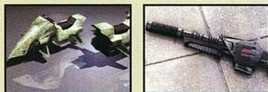


Nem volt zökkenőmentes a Star Wars Galaxies indulása, mert az első rohamban már a login szerverek sem működtek, és amikor a csodára várók végre bejutottak a régóta áhított világba, csalódottan vették tudomásul, hogy jóval kevesebb bolygón kezdhetnek, mint azt előzőleg beígérték. A játékosok zöme egyelőre elégedetlen, kicsit úgy érzi, pénzért bétateszteli a programot... Mindezek ellenére akkora a zsúfoltság, hogy éppen lapunk leadásakor indították el a 20. szervert.



RÖVIDEN...

Újabb játék készült a Garage Games Torque motorjával, amely - mint tudjuk - a PlanetSide lelke is. A Rise of Powert kis, független csapat fejleszti, akik eddig csak hobbiból készítettek modokat. A béta állapotban leledző programról további információt itt találtok: **www.riseofpower.com**.



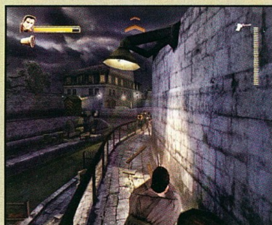
Erősen sims-klónnak tűnő játékot jelentett be a berlini Rotobee. A Singlesben két embert, Lindát vagy Mike-ot irányíthatjuk az élet rögös útjain. A program a Koch Media gondozásában még az idén megjelenik.



Új multiplayer shootert jelentett be a NovaLogic. A Joint Operations a Delta Force: Black Hawk Down motorját használja majd, és elvileg még az idén megjelenik. Emiatt viszont eltolták Black Hawk Down: Team Sabre megjelenését jövő év első negyedévére...



A Widescreen Games új II. világháborús akció-kaland játékot jelentett be Airborne Troops címmel. A program a megszállt Franciaországban játszódik, ahol a kommandósként vehetünk részt az ütközetekben. Küldetéseink mind megtörtént eseményeket dolgoznak majd fel.



STEEL BEASTS 2



Fejlesztő: eSim Games
Kiadó: Strategy First
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.steelbeasts.com

Gőzerővel készül a 2000-ben legjobb nem repülőgépes szimulátornak választott harckocsis játék, a Steel Beasts folytatása. A fejlesztők szerint a program alapját adó mesterséges intelligencia, a sérülésmodellezés, a fegyverek és az egységek adatai, valamint a stratégai rész már teljesen kész van, már csak a grafikus motort kell csiszolgatni. Az eddig kiadott képekből ugyan látszik, hogy nem szabad túl sokat várni a játéktól, már ami a grafikát illeti, de a szimulációs rész minőségét jól tükrözi, hogy az amerikai hadsereg is megvette a játék első részéből készített Steel Beast Professionalt, hogy azzal segítse a hivatásos harckocsizók kiképzését! A Steel Beasts 2-ben lehetőségünk lesz kipróbálni a híres M1A1 Abramsot, az M113-at, az M2 Bradley-t, sőt a Humwee-t is. Ellenfeleink a már jól ismert orosz típusok lesznek a T-55-től a T-80-ig.

A több tonnás fémszörnyeket a jelenlegi és a jövőben elképzelt „forró pontokon" vethetjük majd be, lesz sivatagi, dzsungel és európai terep is. A Steel Beasts 2 megjelenését valamikor 2003 utolsó negyedévében várhatjuk, valószínűleg a nagy karácsonyi játékkavalkádban.

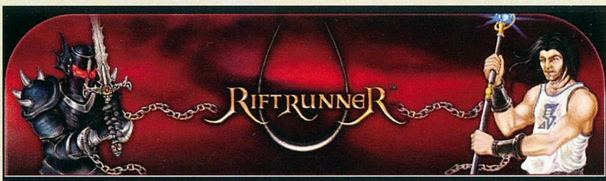
DIVINE DIVINITY: RIFTRUNNER, DIVINE DIVINITY 2

Fejlesztő: Larian Studios
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 vége (Riftrunner), 2004. (Divinity 2)
Honlap: www.larian.com



Az akció-szerepjátékok kedvelői máig vitatkoznak, hogy sikerült-e bármely játéknak is utolérnie a Diablo II-t. Akárhogy is legyen, a leginkább a Divine Divinitynek sikerült megközelítenie – vagy tán meg is előznie – a Blizzard klasszikusát. A népszerűségen felbuzdulva a Larian Studios boszorkánykonyhájában hozzá is fogtak a játék kiegészítőjének, valamint második részének egyidejű fejlesztéséhez. Az év végére ígért Riftrunnerben az eredeti játék felújított motorjával találkozunk, de e mellett helyet kapott számos, a játékosok kívánságlistáján szereplő elem is. Ezek közül feltétlenül kiemelhető a korlátlan karakterfejlődés, a véletlenszerű küldetésgenerátor, a háromdimenziós karakteranimációk, valamint a több elemében is megújult harcrendszer. A történetet illetően a főszereplő végzete egy átok során összefonódik az egyszerűen csak Death Knightként aposztrofált gonosz entitással, mely átok alól csak a fő kalandvonulat teljesítésével szabadulhat ki. A kalandok sikeres túlélésében nagy segítségünkre lesznek az eredeti játékból megismert, illetve újonnan feltűnő NPC-k, viszont számos új, veszélyesebbnél veszélyesebb szörnyeteg próbál bennünket megakadályozni az átok feloldásában.

A második rész, a Divine Divinity 2 egyelőre még nagyon a fejlesztés korai stádiumában tart, így csak annyit lehet tudni a játékról, hogy a Larian mágusai várhatóan teljesen új grafikus motort tolnak alá, és hogy megjelenésére a következő esztendeig még várnunk kell.



THE CRYSTAL KEY 2

Fejlesztő: Earthlight
Kiadó: Dreamcatcher
Megjelenés: 2003. október
Honlap: www.adventurecompanygames.com





Az Adventure Company igyekszik olyan játékokat megjelentetni, melyek a mai, akció-orientáltabb PC-s világban dacolva a divattal inkább a kalandelemeket helyezi előtérbe. A Jack the Ripper mellett másik idei nagy dobásuk a Crystal Key második része lesz, mely talán idehaza is ismertté teszi a jogtalanul elfeledett első felvonást.
Gonosz hatalom vonta irányítása alá Evany lakosságát. Egyedüli túlélőként marad még annyi energiánk, hogy egy titokzatos idegen által nyitva hagyott csillagkapun keresztül mentsük az irhánkat. Ezzel azonban csöbörből vödörbe kerültünk: innentől a hatalmas, végeláthatatlan galaxisban bolyongunk, ahol más civilizációkat megismerve kell segítséget keresnünk, végül pedig visszatalálnunk Evanyre.
A történet hatalmas és változatos bejárható környezetet sejtet, és pontosan ez az, amit a Crystal Key 2 - The Far Realm nyújt: a három világ összesen tíz környezeti tényezőt és 47 (!) helyszínt rejt magában. Az utunk során megismert népek mind teljesen más történelemmel, fejlettségi szinttel és kultúrával rendelkeznek. A játszhatóságról egyelőre nem szól a fáma, de a fotókat elnézve könnyen a Cyan klasszikusnak számító Mystje juthat eszünkbe. Remélhetőleg minden nyitva maradt kérdésre fény derül idén októberben, amikor a program a boltok polcain landol!

FIRESTARTER

Fejlesztő: GSC
Kiadó: ?
Megjelenés: ?
Honlap: www.firestarter-game.com



Új részletek láttak napvilágot a GSC programjáról, melynek a története vázlatosan a következő: 2010-ben rosszindulatú vírus fertőzi meg a Firestarter névre hallgató virtuális világot generáló gépet, melynek hatására a számítógép nem engedi ki a benn tartózkodókat. 48 óránk van arra, hogy elhárítsuk az elénk kerülő akadályokat, másküönben beáll a fizikai halál.
Elvonatkoztatva a Tront idéző kerettörténettől, nézzük számadatokban, mit tartogat számunkra a GSC! Öt, egymástól lényegesen különböző karakter közül választva 16 pálya vár ránk, hogy a 20 fegyvert hasznosítva végezzünk a lehető legváltozatosabb szörnyekkel és démonokkal. A hálózati játék lehetőségét választva pedig ezt akár nyolcan is megtehetjük egy pályán.
A fejlesztőgárda leginkább a játék teremtette hangulatra büszke: elmondásuk szerint igyekeztek megtalálni a határmezsgyét az élet és a komputerek világa között így alkotva „tökéletes" virtuális valóságot. A számítógép rabságában pedig a látszólagos fizikai korlátok megszűnnek, cselekedeteinknek pusztán a gondolatunk szabhat határt: akár repdeshetünk is, miközben a kezünkben lévő machine gunnal lövöldözünk...
Ahhoz, hogy mindez a lehető leglátványosabban jelenjen meg képernyőnkön, a GSC saját engine-t dolgozott ki, mely támogatja az aktuális grafikus kártyák egyedi szolgáltatásait. Ennek köszönhető, hogy a tárgyak megvilágítása és a különféle „spéci" színek megjelenítése (pl. metál) rendkívül valóságszerűre sikeredtek.

RÖVIDEN...

Pályázatot hirdettek a City of Heroes hivatalos oldalán. A résztvevők az ún. „Surviving Eight" csapatának egyikét tervezhették meg. A győztes alkotás természetesen bekerül majd az idei E3 legjobb MMORPG-jébe...



Az Electronic Arts bejelentette, hogy a Digital Illusions Canada nevű leányvállalatukkal karöltve már dolgoznak a Battlefield következő részén, mely a Vietnam alcímet viseli. Értelemszerűen elszakadva az eddigi második világháborús történettől már a hatvanas években, a vietnami dzsungelben folynak a harcok. Természetesen ezúttal is lehetőségünk nyílik mind a két oldalon harcolni (USA és Vietnam). Az egyszerre akár 64 játékost kezelő multiplayer mód mellett ismét lesz majd single player játékmód is.
Megjelenés: 2004 eleje.



Észak-Amerikában már kapható, és remélhetőleg a hazai üzletekben is hamarosan feltűnik az Activision Value jóvoltából a Cruise Ship Tycoon című gazdasági-stratégiai játék. A programban a cél ezúttal is a minél nagyobb haszon kitermelése, melyet ezúttal egy luxus-óceánjáró tulajdonosaként érhetünk el. A játékos feladata, hogy megfelelő személyzetet találjon a hajó üzemeltetéséhez, és természetesen az is, hogy a vendégek minél jobban érezzék magukat. Utóbbi eléréséhez változatos szórakozási lehetőségeket kell biztosítanunk a golfpályától az úszómedencén át a finom ételeket kínáló éttermekig.





A HÓNAP HÍRE:
4 ALAPÍTÓ TAG LÉPETT KI A BLIZZARDTÓL

A Blizzard Entertainment kétségtelenül az egyik legmeghatározóbb fejlesztőcég a PC-s játékpiacon. Nem véletlen, hogy a Vivendi Universal kiadó játékrészlegének egyik alappillére, kéz a kézben a Sierrával. Nem készült még olyan játékuk, mely ne lett volna komoly kasszasiker. A Diablo és a WarCraft franchise a legjobb példa a hihetetlen összegekre, melyek bevételként realizálódnak a Blizzzardnál. (A Diablo 2 2000. júniusi megjelenési dátuma óta, 2002 elejéig "csupán" 5,7 millió példányban fogyott el. És ez csak a Diablo 2, nem beszélve a kiegészítőjéről és a WarCraft sorozatról.) Továbbá a Battle.net, a legnagyobb ingyenes online multiplayer harcmező is magán viseli a Blizzard logót, hisz minden játékuk játszható rajta - több mint 10 millió regisztrált felhasználójuk van. Nincs cég, mely több díjat nyert volna az évek során, felsorolni itt és most 5 oldal sem lenne elég.





Ezért érdekes, hogy az utóbbi időben a Vivendi a játékrészlege eladását tervezgette fű alatt, ami nem csak a Blizzard Entertainmentet érintette volna, hanem a Sierrát is, nem is beszélve a Black Label Gamesről. Nem csoda, hisz Jean-Marie Messier lemondása után a Vivendi legfontosabb feladata a 19 milliárd eurós adósság törlesztése lett volna. Első körben a Vivendi elemzői 1,95 milliárd(!!) dollárt állapítottak meg a Universal Interactive, a Blizzard Entertainment és a Sierra hármasára. Amikor a potenciális vevők (Microsoft, Electronic Arts) gyakorlatilag nem voltak hajlandók ezt az igen vastag borítékot becsúsztatni a Vivendi zakózsebébe, szépen lassan lementek 800 millió dollárig. Azonban ez sem volt elégge kedvező ajánlat, így nagy csendben ejtették az eladási szándékot a Vivendinél.



Itt érkeztünk el ahhoz a ponthoz, mely a játékipar egyik legnagyobb szenzációja volt ebben a hónapban. Bill Roper, Max Schaefer, Eric Schaefer és David Brevik alapító tagok lemondtak alelnöki posztjukról, és kiléptek a Blizzardtól. Azonnal beindult a pletykagyártás, így jó pár dolog tisztázandó, mielőtt bárki hirtelen elhinne bármit, amit hall.

Gyakorlatilag egyetlen egy oka volt a távozásuknak, és az nem az, hogy féltették volna kreativitásukat. (A pletykák szerint, ha az eladás sikeres lett volna, akkor az új kiadó égisze alatt sokkal szigorúbb feltételek között kellett volna dolgozniuk. Ez butaság.) Az indok tehát teljesen érthető módon annyi, hogy szerettek volna nem az újságokból és a sajtótól értesülni arról, hogy a birodalom, melynek felépítésében óriási szerepük volt, a fejük felett, az ő véleményük és szakmai rálátásuk nélkül kerüljön eladásra.

A Vivendi óriásit hibázott azzal, hogy nem biztosította, nem kereste az információcserét a Blizzard vezetőségével. Magukra vethetnek, így feltehetően még a 800 millió dollárjukat sem vághatják zsebre, mert Bill Roperékkel a Blizzard pont a Diablo, a legsikeresebb játékuk ötletgazdáit veszti el.

Mire a lapot olvassátok, a "négyek" már feltehetően döntöttek új fejlesztőcégük nevéről, és hihetetlen mód élvezik, hogy folyamatosan cseng a telefonjuk. Vagy a rajongók támogatása miatt, vagy szakmabeli kollégák szeretnének csatlakozni a még meg sem alapított új cégükhöz, vagy a sajtó kíváncsi a Blizzarddal jövőben folytatandó viszonyukra.









Bill hangsúlyozta, hogy nem haraggal váltak el, nem is lehetett volna másképpen. A jövőben mindenképpen számítanak a Blizzardra, hiszen a cég saját gyerekük. Erősen szeretnék tartani magukat ahhoz, hogy az új viszony mindkét fél hasznára váljon a jövőben.

A Vivendi lépése ugyan érthető, egy ekkora adósságot enyhíteni kell a rendelkezésre álló eszközökkel, de a Half-Life 2 és a War of The Ring megjelenése előtt (melyek százszázalékos sikerek lesznek), továbbá a Blizzard folyamatos pénztermelése megállít kellett volna parancsolnia az azonnali változást követelő vezetőségnek. Ugyan a részleget nem sikerült eladni, gyanítom, hogy ez a fajta magatartásmód volt az utolsó csepp a málnaszörpös kancsóban a távozottak számára.

Egy biztos: akármilyen játékot fognak fejleszteni, bármilyen ötlettel állnak is elő, papírforma, hogy a játékipar minőségi termékkel lesz gazdagabb. Bill Roper híres ideológiája szerint nem a név, nem is a korábban bejáratott franchise, nem is a marketing adja el a játékokat, hanem az emberek, akik készítik.

A 9 év, melyet a Blizzardnál töltött alapítása óta, talán meggyőzi a kétkedőket is.

A meghatározó egyéniségek időről-időre szembesülnek a "back to the garage" szindrómával, talán kis mértékben ez is hozzájárult ehhez a drasztikus, ámbátor abszolúte érthető lépéshez a részükről...

Bizonyos, hogy hallunk még mind a Blizzardról, mind Roperék új cégéről a jövőben! -=Flatline=-

PÉNZ BESZÉL

A Happy Mealben Sonic csücsül

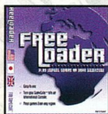


Míg idehaza a McDonald's éppen a csücsülő kacsákkal lepi meg a gyermekmenü-vásárlókat, addig a nagy víz túlpartján, de legalábbis az észak-amerikai kontinensen található éttermekben videojátékok kerülnek a kis, füles papírdobozokba.

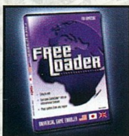


A Segával kötött megállapodásnak köszönhetően ugyanis a Sonic és a Super Monkey Ball szereplőgárdája köré kanyarított kvarcjátékokat ad a McDonalds a Happy Meal menük mellé.

Pert nyert a Nintendo



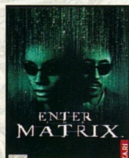
A hongkongi legfelsőbb bíróság a Nintendo javára döntött abban a perben, amelyet a konzolgépgyártó a Link Sang International ellen nyújtott be. A kínai cég gyártja, illetve gyártotta a Free Loader nevű lemezt, amelyik a lehetővé teszi, hogy PAL rendszerű gépen NTSC játékokat lehessen futtatni. Az ítélet értelmében 5 millió hongkongi dollár (641 000 USD) előzetes kártérítés illeti meg a Nintendót. A pontos kárösszeg megállapítás később történik.



A Matrix fogy a leggyorsabban



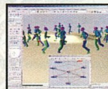
Legalább is, ami az Atari játék eladási adatait illeti. Az alig egy hónap alatt, mióta a játék az üzletek polcaira került, 2,5 milliónál több példány talált vevőre az USA, Európa és Japán területén. Ezzel jelenleg a 14. helyet foglalja el az Atari eladási örök-ranglistáján, de a leggyorsabban fogyó játék címe már az övé.



Térbeli összefogás



A 3ds max fejlesztője, a Discreet és a RenderWare kiadója, a Criterion Software stratégiai együttműködési megállapodást kötött, melynek célja, hogy alkalmazásaik együttes használatát megkönnyítsék, kölcsönösen átjárhatóbbá tegyék. Az első sorban a játékfejlesztés megkönnyítésére hivatott együttműködés egyik célja, hogy a programokat olyan funkcióval erősítsék, amelyik lehetővé teszi a használóknak, hogy többféle konzolplatformon is könnyen ellenőrizhessék munkájuk eredményét.



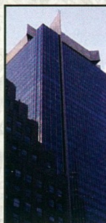
Sim TV vetélkedő?



Will Wright, a Sim City és számos egyéb Sim, no meg a Sims atyja szerződést írt alá a FOX TV csatornával. Részleteket ugyan nem fedtek fel, de az biztos, hogy valamilyen új TV Show megalkotásáról van szó. Wright annyit azonban elárult terveiről, hogy kapcsolatban lesz a robotokkal, mániájának régi tárgyaival.



Tele lett az Activision hócipője



A Star Trek Elite Force II megjelenése után jelentette be az Activision, hogy szerződésszegés, a Star Trek franchise „elsilányítása" okán bepereli a Viacomot. Állításuk szerint a Viacom megszegte a megállapodásnak azt a részét, amely kielégítő támogatást, információkat, képeket és egyéb anyagot ígér a játékok fejlesztéséhez. Az öt éves együttműködés csúnya végjátéka a kaliforniai bíróságon veszi kezdetét, és a végéig nagyon valószínűtlen újabb Star Trek-témájú program megjelenése.

Ridley Scott tehetségeket díjaz



Az angol filmrendező most nem nyerni, hanem osztani szándékozik díjakat, méghozzá a vizuális effekt és játékipar legtöbbet ígérő tehetségeinek.

Az angol Escape Studios, egy effektszakembereket oktató iskola által alapított és a fővédnök nevét viselő díj nyertesei teljes képzést és a munkához szükséges szoftvereket nyerhetik meg. Ráadásul a teljes verziós Maya és Apple Shake mellé egy gyakornoki állást is kapnak a szintén neves támogató cégek valamelyikénél.

A díjra Animáció, Vizuális Effekt, Mozgó Grafika és Játék kategóriákban 2003. szeptember 30-ig lehet nevezni. További részletek az Escape Studios honlapján: http://www.escapestudios.co.uk/

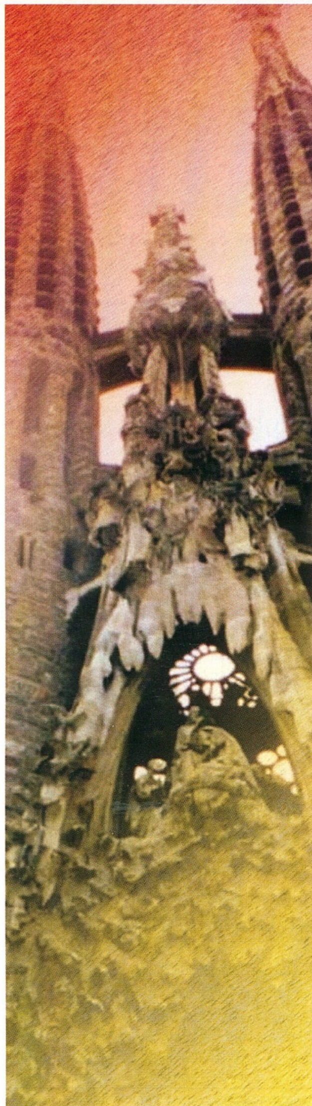
Misztikus milliók

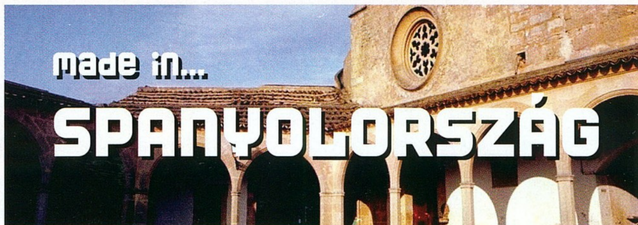
Az ATI közzétette negyedéves pénzügyi jelentését, amely a részvényesek számára örömteli módon erős három hónapot és ennek megfelelően némi osztalékot ír le. Azonban a száraz számok között megbújik egy igen érdekes adat.

A jelentés egy 18 millió dolláros bevételt, mint „még be nem jelentett megállapodáshoz kapcsoló-

Liabilities and Shareholders' Equity		
Current liabilities		
Bank indebtedness	$ -	$ 12,015
Accounts payable	158,183	172,093
Accrued liabilities	90,198	51,087
Deferred revenue	18,602	250
Income taxes payable	-	176
Current portion of long-term debt (Note 4)	1,388	368
Future income tax liabilities	2,112	3,459
Total current liabilities	270,483	239,642

dó előleg"-ként szerepeltet. Az összeg származása mögött azonban a legtöbben a Microsoftot vélik az új Xbox grafikus processzorának fejlesztésére kötött szerződéssel, melynek létrejöttéről szóló pletykákat még egyik cég sem kommentálta.

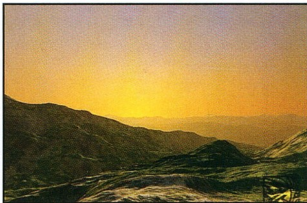




Megígértem a napsugaras tengerpartot, ezért már indulunk is a gyönyörű Spanyolországba, ahol mindenféle friss csemegék is készülnek nem csak a gasztronómiai élményre vágyók (Egyszer muszáj lesz dorádát és ibériai sonkát ennem!), hanem a játékosok számára is.

DIGITAL LEGENDS

Honlap: **www.digital-legends.net**



A 2001 nyarán Xavier Carrillo Costa, Ángel Cuñado Pérez, José Luis Vaello Bertol és Jean Philippe Raynaud által alapított Digital Legends nem is olyan régen, májusban költözött át Barcelona egyik legszebb helyére, a Sagrada katedrális mellé. Ezek szerint bejött a döntésük, amellyel olyan nagy zűrt kavartak két éve, amikor kiléptek a Rebel Act Studiostól (amely azóta már lemondta a Blade of Darkness 2-t és az xboxos Ultimate Blade of Darknesst, sőt, megszűnt a honlapja is tátongó űrt és bizonytalanságot hagyva maga után). Az alapító tagok közül hárman is részt vettek a Blade of Darkness fejlesztésében, így elég referenciájuk volt ahhoz, hogy 2002 őszén az Invertec is beszálljon részvényeivel a cégbe. Ennek ellenére igencsak lassan készül a Nightfall Dragons, amelynek a honlapján lassan egy éve látható a „coming soon" felirat. Pedig a Digital Legends saját fejlesztésű motorjával futó akció-szerepjáték csodaszép. Utoljára áprilisban került fel róla néhány új kép az internetre, és a lelkes várakozó tömeg már bizonyára tudja, hogy a program különleges hálózati csapatjátékelemeket is tartalmaz majd. Jól hangzik, nem? És az alkonyat sárkányairól még nem is beszéltem…

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

Honlap: **www.enigmasp.com**

Idén ünnepli fennállásának 12. évfordulóját az Enigma Software, akik a játékiparba érdemben tíz éve ugrottak



fejest. Eddig nem alkottak semmi olyasmit, amitől hanyatt eshetnénk (Trauma – 1995, Space Clash – 1999, ExcaliBug – 2001, Pro Soccer Cup 2002, Hello Kitty Football Cup 2002 – 2002), de talán hamarosan megjön az áttörés. A cég jelenleg két fejlesztésen is dolgozik, az egyik az Orbital Station címre hallgat, de még se kép, se hang róla, csak annyit tudunk, hogy „forradalmi, 3D-s társadalom- szimulátor" lesz extra, csilli-villi grafikával. Van azonban néhány viszonylag friss képünk az Angels vs Devilsből, amely jópofának néz ki, bár a történet (angyalok és ördögök harca az emberiség irányításáért) kicsi bugyuta. Igaz, ez annyira nem dráma, mivel árkád játékról van szó. A programban az angyalok fürgébbek, az ördögök viszont erősebbek lesznek, így egészen más taktikát kell majd használni attól függően, melyik csapatot választjuk. Apró hőseink, akiknek a kinézetét és tulajdonságait aprólékosan meghatározhatjuk, tudnak ugrálni, repkedni, varázsolni és ökölre menni is, sőt, egyre tapasztaltabbak lesznek, fejlődnek majd!

LEGEND STUDIOS

Honlap: **www.lsgames.com**



A Legend Studios (nem összekeverendő a Legend Entertainmenttel, bár a figyelmes olvasók egy korábbi Made inből már rutinosan mozogva jelzik a hátsó padsorban, hogy ez a Legend nem az a Legend) harminc fejlesztővel a War Times stratégiai játékot kódolja már három éve, és éppen most, a hónap elején adtak közzé belőle egy raklapnyi képet. Ez lesz a cég első játéka, így meg is szenvednek vele rendesen, de legalább a kiadó terén szerencséjük van, hiszen a Strategy First bizalmat szavazott nekik, így a nagy kiadó árnyékából még az is lehet, hogy nagyot durrantanak. A War Times grafikája ugyan nem káprázatos, de valószínűleg nem is ezzel akarnak ütni. A második világháborús játékban német, amerikai, angol vagy orosz oldalon szállhatunk be

földön-vizen-égen az ütközetekbe, méghozzá országonként egyedi fejlesztési lehetőségekkel. Összesen 80 egység és 70-féle épület lesz a programban, és míg a hadjáratban 30 küldetést találunk, jut még 20 a többjátékos módra is, sőt, ha minden igaz, a karácsonyi megjelenésre kapunk pályaszerkesztőt is.

MERCURY STEAM

Honlap: **www.mercurysteam.com**



Kicsit különös lesz, de amit elsőként meg kell említenem a céggel kapcsolatban, hogy nekem nagyon tetszett a honlapjuk, sőt. Nem tudom, ennek a designnak van-e köze Enric Alvarezhez (Blade of Darkness), aki egyébként a Mercury Steam egyik termékmenedzsere és természetesen vezető tervezője. Ha van, ha nincs, az ő munkásságának keze nyoma igencsak látszik a készülő Scraplanden. A 2004-re ígért 3D-s, humoros, sci-fi akció játék fejlesztése látszólag kicsit akadozva halad, hiszen a Mercury Steam fejleszti hozzá a motort és a segédprogramokat is. A Scrapland egyedi látványvilágú városban, Chimérában játszódik majd, amelyet hatalmas robotok népesítenek be. Mi D-Trituskt alakítva (különc és kedves robotfickó) kerülünk a bolygóra, és munkát kell találnunk...

Tavaly még idén áprilisra ígérték a demót, de ez nem készült el, ám a képek alapján úgy tűnik, érdemes lesz türelmesnek lenni, és odafigyelni a programra.

PENDULO STUDIOS

Honlap: **www.pendulostudios.com**

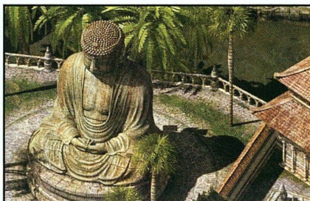


Nem sok információt lehetett fellelni a Pendulo Studios alapításának körülményeiről, ám az biztos, hogy a cseppet sem kezdő cég büszke lehet a viszonylagos közelmúltban végre kiadó(k)ra talált kalandjátékára, a Runaway: A Road Adventure-re, melyben friss diplománkkal a zsebünkben, Brian szerepében élvezhetnénk ifjú titánságunkat, ám a sors közbeszól, és összehoz minket egy lánnyal, akivel aztán csőstül jön a baj... A cég előző munkái kevésbé ismertek, talán a hat éve megjelent Hollywood Monstersre még emlékeztek, de szerintem kevesen vannak, akik az IGOR: Operation Uhikokahoniát kapásból fel tudnák idézni. Sebaj.

Remélem, a csapat hamarosan újabb kalandjátékkal áll elő, ránk férne!

PYRO STUDIOS

Honlap: **www.pyrostudios.com**



Egyet kell, hogy értsetek velem abban, hogy spanyolhonból a legismertebb és legsikeresebb cég az 1996-ban alapított Pyro Studios olyan nevekkel a háta mögött, mint a Commandos: Behind Enemy Lines (1998), Commandos: Beyond The Call of Duty (2001), Commandos 2: Men of Courage (2002), melyekből világszerte több mint hárommillió fogyott el. És akkor még nem is említettem az idén megjelent Praetorianst és a készülő, remélhetőleg hamarosan megjelenő Commandos 3-at...

Azt még nem tudni, hogy a száz alkalmazottat foglalkoztató cég mibe kezd a harmadik kommandós széria után, de az biztos, az élvonalban nem lesz nehéz szemmel tartani őket.

REVISTRONIC

Honlap: **www.revistronic.com**



Ezt az 1995-ben alapított madridi fejlesztőcsapatot már jól ismerjük, hiszen az 1996-ban kiadott 3 Skulls of the Toltecs honosított változatát csak Magyarországon több ezren játszottuk végig. Az ő nevükhöz fűződik a kevésbé ismert Toyland Racing, a Grouch és a ToonCar is. A srácok jelenleg Toy-story-szerű játékon, a The Westerneren dolgoznak. A program a Revistronic új generációs motorjával (PICTuRE) fut, amely poligonok millióit mozgatja meg majd a képernyőn, és láthatjuk akár a karakterek mimikáját is. Ebben a kalandjátékban már nem lesznek klasszikus parancsok, bármire klikkelünk majd Fenimore Fillmore-ral, ő odamegy, és megvizsgálja azt... A sztorit már 4 évvel ezelőtt megírta ugyanaz a srác, aki a 3 koponyáét. Fenimore Fillmore a vadnyugaton tengeti unalmas hétköznapjait, míg az egyik farmernek különös gondja nem támad, és ő úgy dönt, segít neki. Az első küldetésben meg kell szereznie saját fegyverét, ám senki ne pánikoljon, gyilkolászni ebben a játékban nem kell. Gondolkodás, beszélgetés, feladatmegoldás – ezek lesznek a kulcsszavak. :)

ARVIRAGO ENTERTAINMENT

Honlap: **www.arvirago.com**



Úgy tűnik, nagy a vándorlás a spanyol fejlesztők vonalán, ugyanis ebben a fejlesztőcsapatban is találunk több volt Pyro Studios-alkalmazottat. A madridi Arviragót ugyanis 2002-ben Jon Beltran és Gonzo Suarez alapította. Első lépésként gyorsan el is készítették a Commandos PS2-es változatát. Jelenleg valami nagyon kedveset készítenek a szívemnek, ami a The Lord of the Creatures címet viseli.

A csodaszép, különleges fantáziabirodalom megjelenítését a cég saját fejlesztésű motorja végzi, és el kell ismerni, döbbenetes. Azt még nem tudom pontosan, mit kezdhetünk ezekkel a mókás, olykor bumfordi kreatúrákkal, de mivel a fejlesztők online megmérettetést is ígérnek, feltételezem, hogy őket irányítva kell legyőznünk riválisainkat...

TRILOBITE GRAPHICS

Honlap: **www.trilobitegraphics.com**

Idén lett 5 éves az 1998-ban alapított Trilobite Graphics, mégis kevesen ismerik őket. Munkájuk gyümölcse talán lassan beérik, hiszen a cég 3 éve dolgozik már a Phantagram Interactive szárnyai alatt még idén megjelenő Dualityn. Az Xboxra és PC-re egyaránt fejlesztett kaland-akció-szerepjáték készítésében több, a Pyro Studiosból kivált (tehát referencia: Commandos) ember is részt vesz. A játék érdekes történetében a valóságnak két oldala lesz: a valóságos és a virtuális űr, továbbá a játékos azonos időben három karakter szemén át láthatja majd a világot, és így kell kibogoznia a szálakat... Talán karácsonykor meglátjuk, mi lesz ebből az érdekes és kicsit túl impozáns 3D-s cyberpunk világból!

Lassan búcsúzom, ti pedig nyár ide vagy oda, öltözzetek melegen, mert legközelebb sokkal hűvösebb helyre megyünk! LILY

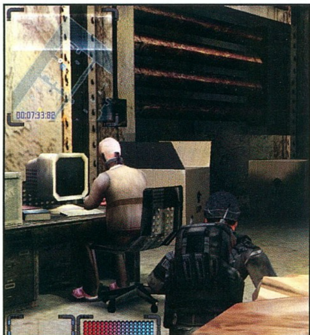
GORKY ZERO: BEYOND HONOR

> **Fejlesztő:** Metropolis Software > **Kiadó:** még nincs > **Web:** www.metropolis-software.com

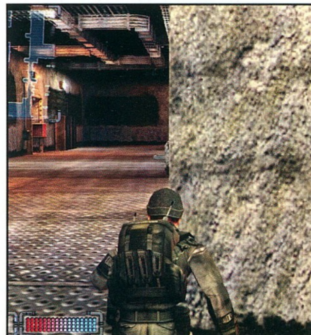
Akasztott embert ugye az ág is, tartja a mondás, pláne, ha nem tud lengyelül, és a kezei közé került (analfa)béta állapotú játék csak a megboldogult Bem apó anyanyelvén hajlandó kommunikálni a második küldetéstől (összesen három van). Így aztán tutorial és első küldetés angol felirattal megsegítve, a maradék pedig színtiszta lengyel ábécével. Nem baj, legalább én is tanultam valami újat, és a Gorky 17 is tetszett annak idején, gondoltam, a Zero is fog. És tényleg...

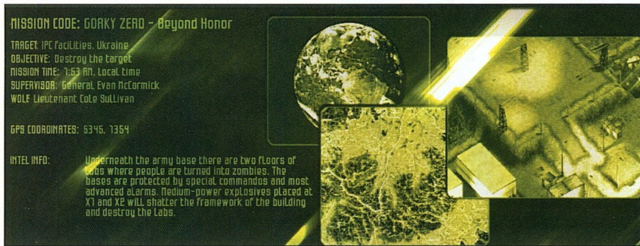
TÖRTÉNYET. Pedig de. Nem szokatlan, nem mellbevágó, de Tom Clancy lengyel megfelelője eléggé jól bánik az írógéppel ahhoz, hogy titkosügynökösködésünkhöz biztosítsa a kellő körítést. Lássuk tehát az alapsztorit, mely a Gorky 17-hez hasonlóan az egykori Szovjetunióban gyökerezik, de az előző résznél néhány évvel korábban játszódik: egy orosz neurológiai- és elmegyógyintézet égisze alatt a KGB biológiai és kémiai fegyvereket fejlesztget, ez azonban csak újabb álca egy még titkosabb tevékenység (bevett szokás: az amcsik vagy a NATO talált valamit – itt speciel tiltott fegyvereket, örült magának, az oroszok meg röhögtek a markukba), a zombigyártás felett. A Szovjetunió összeomlásakor majdnem mindent privatizáltak. A KGB-t nem. Ivan Trafimov, aki a fentebb említett elmegyógyintézet egyik orvosa volt azt hitte, hogy a KGB által felhalmozott tudást a saját céljaira is felhasználhatja. Tévedett, amit bizonyít, hogy most a kijevi Paradise Hotel betonjában lubickol (a követőivel együtt, akiket agyatlan és érzéketlen zombikká változtatott, Istennek hívatta magát – mindössze két golyó elég volt eme tézis megcáfolására). Nélküle azonban a NATO nem jött volna rá a szörnyű titokra, és a G8 rendkívüli csúcstalálkozóján (csak a nagykutyák és legközelebbi tanácsadóik) nem dönthettek volna az azonnali beavatkozás szükségességéről. Papírmunka balra el, vigyázz Ukrajna, jövök! Tessék? Hogy még nem mutatkoztam be? Sullivan, uram, Cole Sullivan! Most már aztán tényleg balra el... egyenesen a földalatti labor csapdájába, ahonnan egy tudós hoz ki minket, és gyors eszmecsere után máris útba igazít elveszett felszerelésünkhöz.

Móka-méter on...



ÁRTYIFISOV INTYELLIGENCIJE. Elődjétől eltérően a Beyond Honor harcrendszere nem körökre osztott, de szerencsére nem is lett belőle fejvesztett kapkodás, van időnk alaposan megtervezni egy-egy rajtaütést vagy komolyabb időzítést igénylő lopakodást. Segít minket ebben az, hogy guggolva szinte zajtalanul közlekedhetünk, és – legalább ennyire fontos –, hogy van egy radarunk, melyen láthatjuk a hozzánk viszonylag közel őrjáratozó (ideálisabb esetben a falnak támaszkodva, ill. az asztalra borulva szundító) biztonságiakat, és az általunk okozott zajszint mértékét. Ha magunkra vonjuk valamelyik őr figyelmét, akkor az őt jelző citromsárga háromszög narancsba megy át, továbbá a küldetéscélpont irányát is mutatja. A mesterséges intelligencia a fejlesztők szerint már végleges állapotban van, szerintem meg nem. Akik ismernek, tudják, hogy nagyon makacs ember vagyok, az ebet adamantium lánccal kötöm a vasbeton karóhoz, és nagyon remélem, ebben az esetben nekem van igazam. Mert lássuk csak a tényeket: amikor nem lopakodunk, akkor a szűk folyosókon cirkáló őrök surranónk legcsékélyebb zajára is felkapják a fejüket és a Kalasnyikovukat, majd alaposan átkutatják a helyszínt. Ez eddig rendben is van, de akkor miért nem reagálnak, amikor tőlük fél méterre nyílik ki egy szervomotorokkal működtetett, tíz centi vastag páncélozott ajtó? A hullákat sokszor nem is volt érdemes







elrejteni, mert még nyílt terepen, vakító neonfény mellett sem vették észre őket kb. 6-7 méterről. Néha beleakadtak egymásba vagy a falba, ilyenkor nyugodtan mögéjük lehetett lépni, és egyetlen lövéssel elintézni őket. Ez a „hirtelen halál" amúgy alapesetben is adott, ha sikerül észrevétlenül odasunnyognunk valakinek a háta mögé, pontos célzás esetén egy golyó is elég.

Nagyon kellemes meglepetés volt viszont az alkalmazkodó AI egyes esetekben való viselkedése. Direkt kipróbáltam, hogy mit csinál egy őr, ha úgy próbálunk meg előle elbújni, hogy méretesebb válaszfalat/oszlopot kerülgetünk. Emberünk nem esett pánikba, belesett a sarkok mögé, hallgatózott, mindig a legrövidebb utat választotta, és úgy általában nagyon emberien viselkedett.

ALJOSA, DAVAJ PUSKA! Fegyverből nincs túl sok fajta, és abszolút nyerő sincs közöttük, mert a játékmenet úgy lett kitalálva, hogy mindig a szituációnak leginkább megfelelő mordály lesz a legnyerőbb. Amivel én még találkoztam a béta során, az a jó öreg akna, amelynek nem sok hasznát vettem, lévén ha elkezdtem volna a levegőbe röpíteni az őröket, akkor lőttek volna a csendrendeletnek. Mindegy, a kés-pisztoly-géppisztoly triumvirátus tökéletesen elegendőnek bizonyult a három küldetés alatt, igen gyakran kellett váltogatnom őket, és mivel mindegyik különböző harcmodort kíván, a játékmenet a porban csúszással és a biztonsági kamerák kerülgetésével tarkítva cseppet sem vált unalmassá a tesztelés szűk két hete alatt. Oh, majd' elfelejtettem. A felszerelésünkhöz még hozzátartozik egy PDA is, melyen eltárolhatjuk a nélkülözhetetlen információkat, és zárt ajtók kódját törhetjük fel néhány röpke másodperc alatt.

Ellenségeink legnagyobb része ember lesz, egy kis hányada pedig a majdnem-ember kategóriába fog tartozni, bár utóbbiakkal a bétában nem volt szerencsém találkozni.

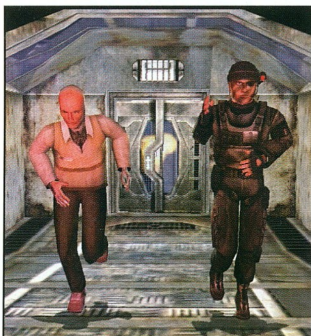
JOLKI-PALKI. A srácok a Metropolisznál természetesen nem akarnak semmit a véletlenre bízni, és a szintén saját fejlesztésű Lua leírónyelvvel kiegészített, egészen jó grafikus motort rittyentettek a játék alá. Már a bevezető animációk alatt feltűnt a karakterek kidolgozottsága, a szinte minden felületen alkalmazott bump mapping használatával pedig a környezet sokkal hihetőbbnek hat. Az ilyen stílusú játékoktól szokatlan módon csontvázalapú animációs rendszert készítettek hozzá, így a sérülésmodellezéssel nincs semmi baj, a megsebzett ellenségek pont ott rándulnak meg, ahol kell. A haldoklással tehát semmi gond, a többivel azonban akad. Az emberek sokszor úgy néznek ki, mintha siklanának a föld felett, és a fordulások is meglehetősen darabosak – ezekre még ráfér egy kis munka; ha már arra volt idejük, hogy a cigarettázást ennyire részletesen kidolgozzák, akkor a többit is legalább ilyen szinten kellene elkészíteni. A designerek és a hangmérnökök jó munkát végeztek, a program hangulata gyorsan rabul ejti a gyanútlan játékost, aki csak azt veszi észre, hogy már megint világosodik, és ő még egy szemhunyásnyit sem aludt. Remélem, a végleges verzióban külső terek is helyet kapnak, mert az igencsak unalmas lenne, ha teszem azt 10-12 küldetésen keresztül betonnal lennénk körülvéve. A szinkronszínészektől kicsivel több beleélést elvártam volna – bár lehet, hogy a párbeszédek csak az orosz nyelv darabossága miatt tűnnek kicsit színtelennek.

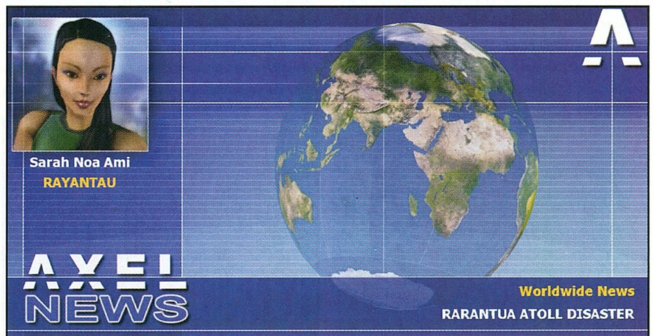
HONVEC FILMA. A Gorky Zero: Beyond Honor méltó folytatásnak ígérkezik a korai béta alapján, ha pedig a srácok kijavítják a kisebb-nagyobb hibákat, és kiküszöbölik az AI hiányosságait, akkor nagyon kellemes taktikai-akciójátékkal lephetnek meg minket, reményeim szerint már ősszel.

Arra a kérdésre, hogy lesz-e multiplayer, esetleg kooperatív lehetőség, Grzegorz Miechowski határozott nemmel felelt, így sajnos ennek búcsút mondhatunk, egyben reménykedhetünk, hogy ennek ellensúlyozásaként a történet kidolgozott és magával ragadó lesz. Jó lenne pár igazi kihívást jelentő fejtörő is, nem csak a kamerák és az őrjáratok kikerülése, meg a kódolt ajtók, számítógépek meghekkelése.

Komolyabb konkurenciát talán csak a Commandos 3 jelenthet számára, esetleg a Splinter Cell: Pandora Tomorrow, de az meg csak jövő tavasszal jön ki. Egyszóval hajrá srácok, itt a lehetőség, hogy valami maradandót alkossatok!

Na zdarovje! ■ Hunor







Amikor a modern meseirodalom rajongói először hallottak arról, hogy hatalmas költségvetésű film készül a műfaj első számú remekéből, a Gyűrűk urából, bizony sokaknak összerándult a gyomra attól tartva, hogy valamilyen hollywoodi giccsfilmet készítenek a korszakalkotó műből. A félelem szerencsére alaptalannak bizonyult, mivel a filmek csodálatosan adták vissza a regény hangulatát. Talán csak egyetlen kérdőjel maradt a szakavatott nézőkben, hogy vajon miért nem a Hobbit megfilmesítésével kezdődött Tolkien műveinek mozikat meghódító karrierje, hiszen ebben a regényben találkozhatunk először a szőrös lábú és melegszívű fickókkal. A Sierra gondolt e kérdés feltevőire, és nem a Gyűrűk urából, hanem a Hobbitból hozott össze egy programot.

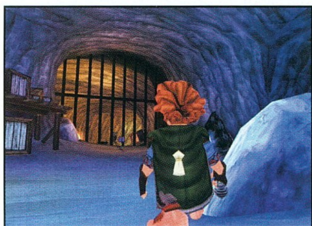
HACK VAGY VALAMI ÖSSZETETT? A Gyűrűk urából készült játékokkal kapcsolatban az a leggyakrabban felmerülő vád, hogy a fejlesztők miért nem összetettebb, szerepjátékos elemekben jobban bővelkedő programot főztek ki boszorkánykonyhájuk üstjeiben. Erre a kérdésre nyílván az a válasz, hogy a játék legalább annyira készült a konzolos és ifjabb közönségnek, mint az idősebb PC-s rókáknak. Ami a Hobbitot illeti, a fejlesztők elmondása szerint ez nem szűkölködik szerepjátékos elemekben, de tegyük mindjárt hozzá, hogy nem is bővelkedik bennük. Bilbo rendelkezik ugyan tulajdonságokkal, melyek a harcok, illetve platformokon ugrálások során emelkednek, de a siker sokkal inkább függ a játékos ügyességétől és reflexeitől, mint a karakter képességeitől.

Sokkal inkább szerepjátékos elem, hogy nem ugyanavval a fegyverrel kell végigharcolnunk a játékot, hanem a kalandok során fokozatosan fogunk találni hatékonyabb, jobban felhasználható eszközöket. A fegyvereket két csoportba oszthatjuk: az egyikbe a kardok, a másikba a dobófegyverek tartoznak, mely utóbbiak jelen esetben kimerülnek különféle kövekben. Ezek a kövek nemcsak kinézetükben és méretükben térnek el egymástól, hanem különleges tulajdonságokkal is bírnak, mint például az, amelyik felrobban az ellenségek közé hajítva, vagy az, amelyik fagyos sugarat kibocsátva teszi harcképtelenné a rosszfiúkat egy darabig. A kavicsokat egyébiránt nemcsak az ellenfelek megnevelésére használhatjuk, hanem azokban az esetekben is ezekre lesz szükségünk, mikor utunkat sziklák, fák és egyéb tereptárgyak torlaszolják el. Mivel bizonyos tárgyakat csak bizonyos kővel – például a robbanóssal – tudunk eltávolítani, osszuk be okosan a készletet. Az eldobálandó sziklák célzásával nem kell túl sokat bajlódnunk, mivel ezt a program automatikusan elvégzi helyettünk. Sokkal inkább érdemes odafigyelni saját épségünkre, mivel előbb-utóbb, de inkább előbb olyan mennyiségű ellenféllel találjuk magunkat szembe, akik elől célszerű elszaladni – legalábbis ideiglenesen -, illetve a pályákon található fákra, sziklapárkányokra és egyebekre felugrálni. Hogy ne vétsük el ezeket az ugrásokat, illetve, hogy megtaláljuk a harchoz legmegfelelőbb helyet, segítségünkre lehet a tetszés szerint variálható kameranézet.



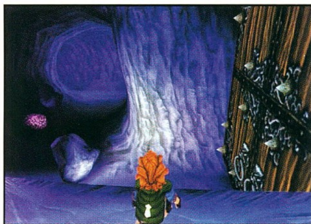
A KALANDOKRÓL... Adva van tehát a főhős, Bilbo, a köpcös, szőrös lábú, haspók Hobbit, akinek mindenféle nehézséggel kell szembeszállnia. Ezek a nehézségek nem lesznek újak azoknak a játékosoknak, akik elolvasták a regényt, mivel a fejlesztők ígérete szerint minden fontosabb helyszín és személy szerepelni fog a programban is. Összesen tizenkét küldetésen, vagyis inkább pályán kell keresztülverekednünk magunkat, melyeken találkozunk a regényből megismert trollokkal, a törpe cimboráink életét megkeserítő pókokkal, végül pedig a főellenséggel, Smauggal, a sárkánnyal.

Hogy mennyire nyerő ötlet kibővíteni az ilyen történet-alapú játékokat, az jó kérdés, de mindenesetre a Hobbitban találkozunk majd olyan szereplőkkel, akik nem voltak részesei Bilbo eredeti kalandjainak. Ezek a szereplők különféle küldetésekkel látnak majd el bennünket, melyek közül nem mindegyiket kell vég-

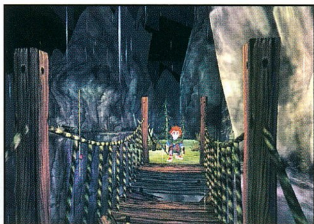












rehajtanunk a fő küldetésvonal teljesítéséhez, de elvállalásukkal egyrészt egyre jobban és jobban belejövünk a játékba, másrészt hozzájuthatunk olyan tárgyakhoz is, melyek igencsak hasznosnak bizonyulnak a későbbiekben. Azért ne ijedjünk meg, ezeket a mellékküldetéseket is olyan karakterektől kapjuk, akikhez hasonlók gyakran szerepelnek Tolkien műveiben, ha nem is kifejezetten a Hobbitban. Az egyik ilyen szereplő például egy tündelány, kinek fajára a hobbitok mindig is csodálattal tekintettek, egy másik pedig egy csapdába esett törpe, aki erősen emlékeztet Bilbo ama útitársára, akit még a pókok ejtettek foglyul.

'EGY GYŰRŰ MIND FELETT...' Természetesen a Hobbitból sem maradhatott ki az Egy Gyűrű, mely ugyan nem kap annyira hangsúlyos szerepet, mint a Gyűrűk urában, de mivel szerepel a regényben, és a filmek már úgymond nagyon „bemunkálták" ezt a tárgyat, a fejlesztők nem hagyhatták ki. A Gyűrűnek a játékban is az a szerepe, hogy elrejtse Bilbót a kíváncsi tekintetek elől megkönnyítve, hogy elosonjon olyan veszélyes ellenfelek mellett, mint amilyenek például a trollok. A regényben nincs korlátozva, hogy Bilbo mennyi ideig használhatja a tárgyat, de a Gyűrűk ura hatása azért érezhető a programon, mivel itt már feltűnik egy indikátor, amely ha nem is azt jelzi, hogy Szauron mennyire figyelt fel hősünkre, de megteltével hobbitunk láthatóvá válik, és egy bizonyos időre le kell vennie különleges ékszerét.

MIT REJT A LÁDA? A küldetések teljesítése során találkozhatunk ládákkal, melyek kincseket rejtenek. Ezek lehetnek például a fentebb említett robbanó, vagy fagyasztó kavicsok, de akármiről is van szó, nem emelhetjük el csak úgy. A ládákat csapdák védik, melyekhez ezúttal nem disarm trap képességre, hanem némi logikára és ügyességre van szükség. Igen, az olvasó már bizonyára kitalálta, hogy a ládák azokat a bizonyos minijátékokat rejtik, melyeket a fejlesztők az adott játék érdekességének fokozására helyeznek el a programokban, s melyeket a játékosok egy része nagyon kedvel, más része nem kevésbé utál. A Hobbit minijátékai meglehetősen egyszerűek, és leginkább a figyelmetlenségnek köszönhető, hogyha nem tudjuk teljesíteni őket. Itt van például az, melynek során a zölden felvillanó gombok melletti mezőre kell kattintanunk bizonyos időn belül. Az idő egyre rövidül, és ha elrontjuk a feladatot, a kincs a ládában marad.

SZÉP HOBBIT - VAGY CSÚNYA HOBBIT? Mivel nem végtelenül összetett RPG-vel állunk szemben, alapvető elvárás, hogy a játék kiemelkedően jó grafikával rendelkezzen. A Hobbit szerencsére eleget tesz ennek a kívánalomnak, és tényleg visszaadja azt a hangulatot, melyet az ember a regény olvasása során maga elé képzel. A karakterek kidolgozása kissé rajzfilmszerű, de ez nem baj, főleg azt figyelembe véve, hogy a program elsősorban gyermekeknek készül. A hátterek ezzel szemben nagyon részletesek, és bármely akciójátékban megállják a helyüket. Külön érdemes kiemelni, hogy a szépen kidolgozott hátterek nem mennek a játszhatóság rovására, vagyis nem kell a miatt mérgelődnünk, hogy nem látjuk, Bilbónk éppen mikor fog lepottyanni valamelyik sziklaoromról.

Szintén említésre méltó, hogy a küldetéseket – és nemcsak a fővonulatáit – jól megkomponált videók kötik össze, melyek azokat is tökéletesen eligazítják, akik esetlegesen nem olvasták a regényt. Ha hinni lehet a fejlesztőknek, akkor nem kevesebb, mint száz átvezető animációban gyönyörködhetünk a pókok, a goblinok és egyéb csúfságok abriktolása közben.

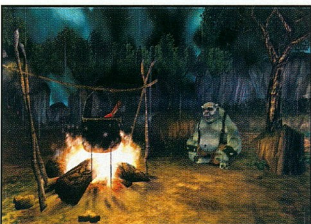
AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN. Vitathatatlan, hogy lehetett volna összetettebb szerepjátékot készíteni a Babóból is, akárcsak a Gyűrű urából is illene előbb-utóbb kihozni egy összetett RPG-t. De ne feledjük, mielőtt pálcát törnénk a Hobbit felett műfaja miatt, hogy egyidejűleg több platformra is készülő programról van szó, amelyik viszont a maga nemében igencsak ígéretes próbálkozásnak tűnik. Hogy konkrétan mi lesz belőle, azt majd meglátjuk szeptember közepén, akik pedig mégiscsak fanyalognak a nagybetűs LotR szerepjáték után, azok nevezzék el egyelőre karaktereiket a Wizardry 8-ban Frodónak, Samunak és Gandalfnak. ■ TRASHER

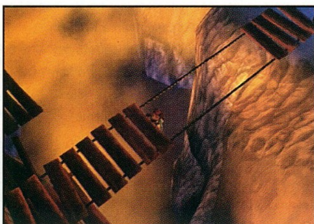
> A HOBBIT



A Hobbit című regényben ismerhetjük meg először J.R.R. Tolkien csodálatos, műfajteremtő mesevilágát, mely aztán a Gyűrűk urában tárulkozik ki teljes pompájában. A Hobbit főszereplője természetesen egy hobbit, Zsákos Bilbo, aki barátjával, a rejtélyes, de jó kedélyű varázslóval, Gandalffal, valamint tucatnyi forrófejű törpével indul neki – eleinte akarata ellenére -, hogy megszerezze Smaug, a gonosz sárkány kincsét. A kincshez vezető rögös úton számos kalandot élnek át, melyek során találkoznak Gollammal is, kinek gyűrűjét, a „Börtönbe Záró" Drágasszágot itt szerzi meg Bilbo, hogy később a Gyűrűk Urában Frodóra ruházza.

A Hobbitban bontakozik ki az a gondolat, mely Frodó harcában teljesedik ki, és mely a kicsi, gyenge, de tisztaszívű és bátor hős a leghatalmasabb gonosz feletti győzelmét fejti ki, ami azóta is alapgondolata a modern meseirodalom klasszikusainak.







HEAVEN AND HELL

> **Fejlesztő:** Madcat, Eigelb > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.gottsimulator.de

Miután a társadalmi és gazdasági élet szinte valamennyi szegmensében kipróbálhattuk már virtuálisan vezetői képességeinket, a játékfejlesztők igen nehéz helyzetben vannak, ha valami eredetit akarnak kreálni. Jóformán már csak használtautó-nepper és sertéshizlaló tycoon nem szerepelt még a fejlesztők repertoárjában. Istenszimulátorral azonban már találkozhattunk - nem is egyszer. Elég csak a totemállat-abajgató Black & Whitera, vagy a Dungeon Keeperekre gondolnunk. Ettől függetlenül a vallás – ahogy a történelem során eddig bármikor – még mindig az egyik legjobb üzlet. Alighanem ez vezérelte a CDV munkatársait, amikor úgy döntöttek, hogy kiadják az ismeretlenül csengő Madcat és Eigelb nevű két fejlesztő közös játékát, a Heaven & Hellt.

A többfrontos hittérítés ótestamentumi környezetben játszódik majd, ahol a játék kezdetén minden lakos éli klerikális behatásoktól mentes, nyugalmas, szürke hétköznapjait, alig várva, hogy azokat a vallási fanatizmus árnyalataival fessük majd színesebbre. A készítők ígérete és a demó tanúsága szerint a gazdasági menedzseléssel nem kell majd vesződnünk, az óvilág lakói isteni közbenjárás nélkül is megoldják a szaporodás és a létfenntartás bonyolult feladatát, így isteni erőnket teljes egészében lelkük megkaparintására fecsérelhetjük. A szerencsétlen halandókat attól függően, hogy melyik kampányt választjuk, két, egymástól homlokegyenest eltérő úton vezethetjük az üdvözülés felé. A dolog nem lesz túlbonyolítva: választhatunk jó és rossz oldal között. A Black & White árnyalt jellemrajzaira tehát ne nagyon számítsunk. Értelemszerűen a gép feladata a küldetések során a másik oldal irányítása lesz.

DEUS EX MACHINA. A pályákon küldetésenként eltérő mennyiségű falu, illetve város található majd, melyeket általában legfeljebb tizenkét ház alkot. Az itt élő lakosok négy kaszthoz tartoznak majd (farmer, nomád, bányász, városlakó), melyek képviselői eltérő módon fognak reagálni a különböző, térítő szándékkal alkalmazott látványosságokra és sorscsapásokra. Ahhoz, hogy megnyerjük a népet az általunk hirdetett eszméknek, a készítők jó néhány eszközt adnak mindenható kezeink közé. A szerencsétlen halandókat téríthetjük majd egyedenként, ilyen esetben az egyik oldalon addig kell vakargatni a feje búbját, amíg vallási fanatikus nem lesz belőle, míg a Lucifer nevével fémjelzett csapatban a Dungeon Keeperből már jól ismert, nevelő célzatú agyba-főbe verés lesz a célravezető. Az arkangyalok, illetve a sötétség démonai is jelentős meggyőző erővel bírnak, ha valamelyik hittérítő próféta szónoklata közben idézzük majd meg őket ezzel támasztva alá az előadás hitelességét. Ezek mellett a szivárványtól a békaesőn át egészen a földrengésig számtalan természe-





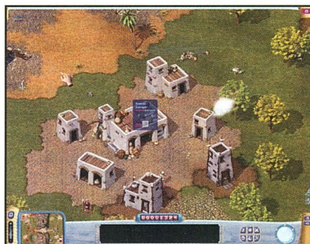




sebbre vágynak, de azért nem érzik annyira kilátástalannak az állapotukat, hogy a számítógépes játékok szappanoperájához, a Simshez nyúljanak, a CDV istenszimulátora kellemes kikapcsolódást ígér majd valamikor idén ősszel. Ettől függetlenül azt nem tartom valószínűnek, hogy a téma másik várva várt képviselőjének, a Black & White 2-nek komoly vetélytársát tisztelhetjük majd a Heaven & Hellben.

■ SE









ti jelenséget csalogathatunk majd elő ezzel növelve saját hívőink táborát. A házak lakóinak megtérítése után, saját céljainknak megfelelően kezdhetünk bele az ingatlan tatarozásába. Az épületek termelik majd ugyanis a játék két alapvető erőforrását, a karmát és a mannát. Az előző a hívők lojalitásának szinten tartására lesz hivatott, a másodikra pedig minden akciónkhoz szükség lesz. A lakóházak mellett rendelkezésünkre állnak még más, egyéb építmények is, mint példaként a nightclub, vagy a park. Az itt megforduló hívők az eltöltött tartalmas percek után értelemszerűen növekvő bizalommal viseltetnek majd az üzemeltető iránt.

A játék kulcsfigurái a próféták lesznek. Prófétából hétfélét vezényelhetünk majd a Heaven & Hellben, melyek közt lesz prédikátor, aki az emberek megtérítéséért felel majd, harcos, építész, kereskedő, kém, próféta ellen bevethető próféta, és a játék végén találkozhatunk még egy univerzális prófétával is. Rajtuk keresztül lehet majd a varázslatok legjavát előcsalni, ők felelnek majd az épületek és az utak építéséért, melyeken saját világnézetünkre jellemző árukkal megpakolt karavánokat indíthatunk más városokba így növelve befolyásunkat a céltelepülésen.

GRAFIKA, GÉPIGÉNY, VÉRZÉKENYSÉG... Grafikailag a játék a Settlers sorozat legutóbbi elemeinek hangulatát idézi majd. A készítők igyekeznek képregény-jellegű hatást kölcsönözni a játék szereplőinek és a környezetnek egyaránt. A fejlesztők négyféle pályatípust neveztek meg, melyek díszletként szolgálnak majd ügykődésünkhöz. Játszhatunk majd hegyvidéken, kiszáradt sivatagban, erdős területeken, vagy prérin. Mindeközben az ígéretek szerint a környezet híven tükrözi majd a rajta éldegélők lelki állapotának változásait. Attól függően, hogy milyen beállítottságú lakók lakják az adott környéket, vagy különböző színekben pompázó, színes virágok borítják a mezőket, és az emberek fütyörészve lófrálnak a pályán, vagy - amennyiben a gonosz erők kerülnek túlsúlyba - a vegetáció sorvadásnak indul, az emberek mogorvák lesznek, és a vidéken sötét tónusok veszik át a dominanciát. A napszakok változása pedig a varázslatok hatékonyságát befolyásolja majd. Míg a pozitív erők nappal erősebbek, addig éjszaka a gonosz erőkkel érhetünk el nagyobb sikereket.

Hála a kétdimenziós megjelenítésnek és az egyszerű látványelemeknek, a játék kifejezetten gyengének nevezhető konfigurációkon is eldöcög majd: PIII 300, 64 MB RAM. Ugyanakkor az ajánlott konfiguráció is alacsonyabbnak bizonyul, mint a legtöbb esetben elvárt minimum. A gördülékeny futáshoz PIII 500-ast ajánlanak.

A játékban egy csepp vér sem fröccsen majd, így még a megszállott, paramilitáris, gyermekvédő csoportok sem vehetik több hetes dühödt ostrom alá a CDV székházát a Heaven & Hell kiadása következtében. Amennyiben prófétáink ellenséges területen kezdenék hirdetni az igét, a helyiek a vallási tolerancia teljes hiányáról tanúbizonyságot téve kezdik záptojásból és rohadt gyümölcsből álló arzenáljukat embereink nyakába zúdítani. Ha prófétánk feje fölött a zöld csík elfogy, az azt jelenti, hogy a reménytelen hallgatóságnak oly mértékben sikerült demoralizálnia őt, hogy feladva eddigi, nem kellő mértékben megbecsült hivatását, egy szál söröshordóba öltözve elvonul remetének.

MONOTEIZMUS ÉS POLITEIZMUS. A programban egy jó és egy gonosz küldetéssorozat során tehetjük próbára rátermettségünket isten bőrébe bújva, a történet során pedig megismerkedhetünk prófétáink egymáshoz és hozzánk fűződő viszonyával. Végigjátszásuk után pedig pályagenerátor gondoskodik a játékkal töltött órák számának drasztikus növeléséről. Aki pedig úgy érzi, a mesterséges intelligencia által vezetett ellenfelek püfölése nem jelent számára komoly kihívást, az akár nyolcadmagával, két négyfős csapatba osztva, többjátékos módban is kipróbálhatja majd a programot.

Azt hiszem, azok számára, akik beleunva a számtalan harci stratégiába valami könnyedebbre és béké-









KNIGHTSHIFT

Fejlesztő: Reality Pump > **Kiadó:** GMX Media > **Web:** www.knightshift.com

A Reality Pump fejlesztői egészen különleges csemegének ígérik új játékukat, amely egyszerre képes megdobogtatni az RTS és az RPG rajongók szívét. Ráadásul az már most biztosnak látszik, hogy nemcsak a győzelmes csaták és küldetések csalnak majd mosolyt a játékosok arcára, a humor ugyanis alapvető eleme a játéknak, és nem csak hirtelen felbukkanó poénok formájában kerül majd elénk (no persze azokból sem lesz hiány).

„Az úgy kezdődött, hogy" a népe szeretetében fürdőző ifjú herceget a gonosz nagyurak mágia segítségével kívánták eltenni hatalmi törekvéseik útjából, azonban némi hiba csúszott a tervbe. János herceg pedig (aki angol kollégájával szemben, hangsúlyozottan a nép kis kedvence) nem az örökkévalóságba, csupán valamelyik párhuzamos dimenzióba távozik. Jó néhány év elteltével pedig egy jóakaratú mágus visszacibálja saját idejébe és terébe a felcseperedett herceg, aki jelleméhez méltó módon nem a bosszúállás, hanem a sanyargatott nép megszabadításának lát neki... A kerettörténet ugyan még nem tesz tanúbizonyságot túl nagy fantáziáról, talán azért, hogy az alkotóknak minél több szellemi puskaporuk maradjon, amelyet a játék elemiben és menetében puffogtatnak el juttatva belőle egy keveset a grafikusoknak is.

STÍLUSTURMIX. Első hallásra kicsit meglepő, vagy inkább kétkedve fogadható a Reality Pump fejlesztőcsapatnak az az állítása, hogy a KnightShift egymagában képes lesz szórakoztatni a stratégiai és a szerepjátékok rajongóit is. A hasonló próbálkozások többnyire ott véreznek el, hogy milyen arányban keverik a két stílus eléggé eltérő jellemzőit. A vége általában az a dolognak, hogy a játékot beskatulyázzák egy egyik, vagy a másik kategóriába. Ennek a problémának igen huszáros vágással vették elejét: a stratégia és a szerepjáték rajongói külön játékmódokban megtalálják a maguk szórakozását, viszont a játék gerincét adó, három masszív kampányban az RTS és az RPG stílusú küldetések váltogatják egymást.

Ezt valahogy úgy kell elképzelni, hogy az első misszióban, Jhonn herceget irányítva meg kell találni néhány fontos harcostársat, akik a későbbiekben a csapatok parancsnokaként tesznek majd nélkülözhetetlen szolgálatokat a hercegség visszahódításában. A második küldetés viszont hamisítatlan stratégiai pálya, ahol nem varázstárgyakról, képességekről és közelharcról szól a játék, hanem építkezésről, csapatok felállításáról.

Arról pedig, hogy a KnightShift arculata mégis egységes maradjon, a jobbára szerepjátékokban alkalmazott, de a stratégiákban is jól használható 3D megjelenítés és a hozzá tartozó, többek között a kamera mozgatását is a játékos kezébe adó kezelőfelület gondoskodik.

NEVES HŐSÖK. A KnightShift szerepjáték módja felvonultatja a legtöbb klasszikus elemet, vagyis a karakterek képességeit részletesen meghatározó „karakterlapok"-tól a gyógyító füveket és italokat rejtegető hátizsákon át a különleges tulajdonságokkal bíró fegyverekig mindennel. Szintén az RPG hagyományaihoz igazodva a játékos nyolc különböző karakter közül választhatja ki saját stílusának leginkább megfelelőt a barbár harcostól, a mágusig.

Attól, hogy ezúttal a játékosnak nem a csapatok elhelyezésével, hanem direkt módon kell harcolnia, nem marad kihasználatlanul taktikai érzéke sem, hiszen RPG módban a szintlépésekkor igen komoly befolyása van a különböző tulajdonságok és képességek értékeinek növekedésére. Az pedig talán még fontosabb, hogy meghatározhatja, hogy milyen fegyverekkel harcoljon, és milyen páncélzattal védje magát az általa irányított karakter. Hőssel kalandozva az is különbséget jelent, hogy a játékos nem kapja meg a pálya elején a pontos feladatot, hanem a különböző nem játékos karakterekkel kommunikálva, az általuk adott küldetések sorát végrehajtva juthat el a küldetés végéig.

NÉVTELEN TÖMEGEK. A stratégiai játékmódban, illetve a hadjáratok stratégiai pályáin a játékosnak szintén a stílustól elvárható feladatokra kell szétosztania a figyelmét. A csapatok irányítása és harcba küldése mellett a háborúskodáshoz szükséges infrastruktúrának a megteremtése is rá tartozik. Nem hiányoznak az egységek toborzásában, az épületek felépítésében megszokott, egymásra épülő szabályrendszer és a különböző fejletségi szintek sem.













A stratégiai elemeket színesíti, hogy a játékos szerepjáték epizódokban fejlesztett karakterei is szerephez jutnak, mint önálló egységek, például csapatok vezetését lehet rájuk bízni. Ráadásul ezek a saját nevükön szereplő hősök fejlődnek, akár szintet is lépnek és tárgyakat is gyűjtögetnek a stratégiai küldetések során. No persze, az ilyenkor szerzett tapasztalati pontok elosztásába a játékosnak nincs beleszólása, azok egyenlő arányban erősítik a különféle tulajdonságokat. A tárgyak felvétele és használata is automatizáltan működik, vagyis bárki bármit magához vesz függetlenül attól, hogy képes-e egyáltalán használni az adott tárgyat-fegyvert. Sajnos az automatika arra sem ügyel, hogy a leghatékonyabb fegyvert adja a karakter kezébe, így előfordulhat, hogy a komoly pozitívumokkal bíró kardot hirtelen a „dagger of csuparozsda" váltja fel a hős fegyvertárában.

TEJGAZDASÁG ÉS ANYÓSOK. Azt tudjuk, hogy „a tej élet, erő, egészség", ám a KnightShift univerzumában még ennél is több, egyszerűen minden. A gazdasági modell alapja ugyanis a macskafröccs, és ennek megfelelően a tejhozamtól függ a felállítható egységek száma és az épületek elkészülte is.





Nem meglepő módon a tej forrása a tehén, és ha már minden a fehér folyadékon múlik, akkor már igen rendesen kidolgozták az azt biztosító mulya kérődzőket. A Reality Pump közleményei például külön felhívják a figyelmet a tehenek egyedi animációjára, és innentől már sejthető, hogy nem riadtak vissza némi többletmunkától, hogy humoros részletekkel adjanak minél egyedibb ízt játékuknak. A néhol már a karikatúra határát súroló karaktermodellek mellett ennek kiugró példája a már előre kedvenceim közé fogadott anyós egység.

Egy anyósokból álló hadtestnek, de akár egyetlen anyósnak is, a harcértékén túl van egy igen egyedi, de kétség kívül roppant hasznos tulajdonsága. Az épületeket összeácsoló fejszések teljesítménye megduplázódik a közelében. A harcban pedig nem csak a sodrófájának ütéseivel tud károkat okozni a gaz ellennek, de alapvető anyós jellemvonásként, ha egyszer sikerül beköltöznie annak épületébe, igen nehezen piszkálható ki onnan a küldetés és az örökkévalóság végének elérkezése előtt.

TISZTÁN, NEM KEVERVE. A valós idejű stratégiai és szerepjáték-küldetéseket vegyesen kínáló, három fő mozzanatra bontott hadjárat mellett a játékosnak lehetősége van csak az RPG módban keresnie a kalandokat, és hentelnie. A változatosságról a száznál is több, variálható küldetés gondoskodik, no meg az, hogy a választott hős, majd a későbbiek folyamán a hősökből álló csapat 80-nál is több karakterrel és szörnnyel kerülhet kapcsolatba. Nem hiányzik a másik pólus önálló játékmódja sem, skirmish módban a játékos stratégiai képességeit teheti próbára.

Hálózati üzemmódban pedig el kell dönteni, hogy az egyszerre lehetséges 8 játékos stratégaként, vagy szerepjátékosként akarja összemérni tudását, illetve akar egymásnak vetett háttal küzdeni. Az utóbbi esetben a tiszta háború mellett az alkotók építkező, pontosabban épülettrombolós módot is ígérnek. Akár helyi hálózaton, akár interneten keresztül.

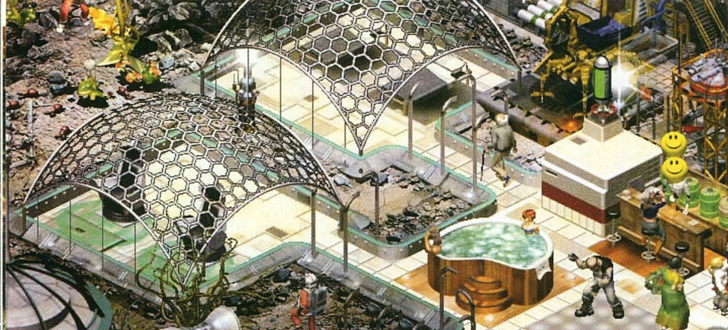
Az internet játékra az EarthNet szerverein lesz mód, és ennek igen jó oka is van: a játékos ugyanis RPG módban 8 karaktert letárolhat az EarthNet kiszolgálón, és velük róhatja a KnightShift univerzumának kibertéri kivetülését.

NEM CSAK A KÉP 3D. Az meglehetősen jól látható a képeken, hogy a fejlesztők igen csinos fantasy világot építenek a játékos köré kihasználva a DirectX 9 lehetőségeit, ügyelve még arra is, hogy a fák modelljei se csak egymáshoz, hanem textúrájukban is hasonlítsanak a valódi növényekre. A látvány még valóságosabbá tételéről pedig a már a tehenek kapcsán felemlegetett, de sok egyéb részletre is kiterjedő animáció hivatott gondoskodni.

A hanghatások is sokat hozzátehetnek majd a játék élményéhez, mivel az a stratégiai, de a szerepjátékoktól is (egyelőre) szokatlan módon nemcsak a négyhangszórós 3D Sound szabványt ismeri, de a Dolby Digital 5.1 hangrendszer kezelésér is felkészítik. ■ SCHUERUE

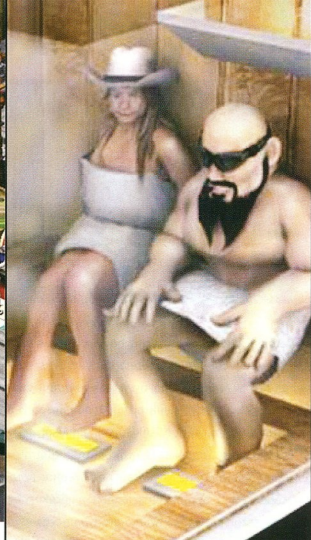






SPACE COLONY

Fejlesztő: FireFly Studios **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.godgames.com



Ha van olyan játékkategória, mely az élet szinte minden területét kivesézte már, az az úgynevezett sim-tycoon vonulat, melyben a cél valamilyen vállalkozás minél nyereségesebb üzemeltetése. Menedzseltünk már szállodát, éttermet, kaszinót, állatkertet, vidámparkot, még tenger alatti bázist is, és talán tényleg csak a világűr maradt meghódítatlan terület a műfaj előtt. Egészen mostanáig, mivel a Firefly Studios és a GOD Games olyan játék fejlesztésébe kezdett, melyben pont az űr, egészen pontosan egy világűrbéli kolónia igazgatása lesz a bátor játékos feladata.

A SIM-TYCOON VONULAT

Kezdődött az egész még a hőskorban, a Maxist naggyá tevő SimCity sorozat első részével, majd 1994-ben Sid Meyer Railroad Tycoonjával, és azóta már alig akad az életnek olyan területe, mely elé ne került volna oda a Tycoon, vagy Sim szócska. Menedzselhettünk már repülőteret, állatkertet, kaszinót, éttermet, tűzoltóságot, vidámparkot, sípályát, golfpályát, várost, bázist a tenger alatt, sőt, még a holdon is, mígnem megérkezett a minden idők legeladottabb játékává vált Sims, melyben már családok, emberek életét irányíthattuk. A lelkesedés e nagy választék ellenére sem csökken sem a játékosok, sem a fejlesztők irányából, aminek a kategória rajongói minden bizonnyal nagyon örülnek, azok pedig, akik nem találnak értelmet az építgetésben, menedzselgetésben, továbbra is csak csóválhatják a kobakjukat...

INKÁBB SIM, MINT TYCOON. Amint vigyázó szemeinket először a játékra vetjük, megállapíthatjuk, hogy a program inkább hasonlít a Sims sorozat elemeire, mint a tipikus tycoon játékokra, mivel ezúttal is nagy, részletesen kidolgozott karakterek sétálgatnak előttünk a tycoonos hangyaemberek helyett. A tárgyak és a háttérelemek esetében nehezebb az összehasonlítás, mivel a két kategória e téren jobban átfedi egymást, de valahogy ennek is inkább van simses íze, mint tycoon jellege.

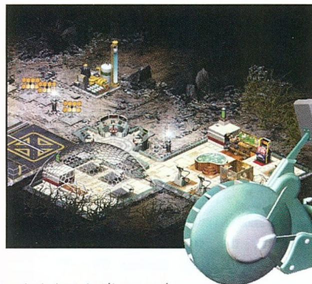
Újabb hasonlóság, hogy a kolónia lakói egyedi személyiséggel rendelkeznek, és e személyiségek nehézségeivel bizony nekünk kell megküzdenünk. Nézzünk is mindjárt néhány hőst, akiknek rigolyáit el kell viselnünk. Itt van a jó öreg Stig, aki nemzetiségét illetően norvég, és kedvenc háziállata Harley Davidson motorja. Stig barátunk nem kifejezetten rajong a társaságért, de ha nincs valami jóféle balhé készülőben, megpusztul az unalomtól, és ennek következtében hajlamos hanyagolni a munkát. Tammy cica pontosan az ellentettje skandináv héroszunknak. Az ő hazai pályája nem az izgalom, hanem a nyugodt, kellemes esték, melyeken kedvesen elcseveghet a bárban az arra járó idegenekkel. A munkához való viszonya is gyökeresen ellentétes Stigével, mivel ő pont akkor nem fog dolgozni, hogyha egyedül hagyjuk, és ráadásul még izgalmakban is része van. Érdekes párost alkot a két japán kinézetű punk lányka, akik esetében a hangsúly egyértelműen a pároson van, mivel egymástól elválasztva igencsak frusztrálttá válnak, ami meg is látszik teljesítményükön. Végül pedig itt van az öreg, leginkább csótányra emlékeztető ezermester, akihez képest még Stig is a társasági élet csúcsa. Ezek azonban csak kiragadott példák, mivel összesen húsz emberünk van a kolónián, aki mind-mind egyedi hákliklkal fog bombázni bennünket.

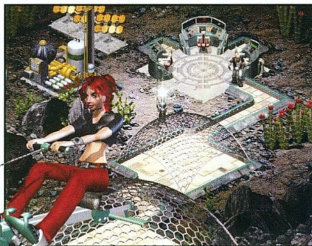
Előfordulhat, hogy hiába teszünk meg – legalábbis szerintünk – mindent a kolonistáért, az csak nem akar dolgozni kellő serénységgel. Ekkor egyrészt lehetőségünk van adni egy kis pihenőt valamilyen szórakozóhelyen, mondjuk az antigravitációs játszótéren, az állatkertben, vagy éppen a golfpályán, másrészt viszont valamilyen orvosi kezelést is biztosíthatunk az elcsigázott lakónak. Ezek szelídebb módja a pszichiáter, aki például az amúgy is beszédes Tammy esetében tökéletesen be szokott válni. A durvább kezelés a börtön, amely például a pszichiáter szót kimondani sem tudó norvég vadember számára jelent kiváló alapot a munkához való viszony megváltoztatására.

A MUNKA NEMESÍT! NEMESÍT? A karakterek bemutatásakor kitértünk rá, hogy milyen feltételeket igé-











nyelnek, hogy hatékonyan végezzünk munkájukat, így itt az ideje, hogy megnézzük, hogy milyen munkákról is van szó. Egy kolónia zökkenőmentes működéséhez számos tényező kell, úgyhogy munkáskezekre mindenhol szükség van. A kolónia gazdasági fenntartásához a később említésre kerülő turisták mellett fontos a bolygón található nyersanyagok kibányászása. A bánya kemény hely, és veszélyektől sem teljesen menetes, így evidens, hogy Stig a legalkalmasabb személy a csákányozásra. Szintén fontos az élelmiszertermelésért, vagy a levegő-utánpótlás biztosításáért felelős részleg, mely több kezet kíván, így ide nyugodtan küldhetjük keleti ikreinket. A kolóniához tartozik számos ellenőrző és irányító szoba, melyekben fontos a folyamatos üzem, úgyhogy ide nyugodtan befészkelheti magát öreg, ügyes kezű csótányunk. Meg kell említenünk a kolóniában a lakrészeket, melyek állandó munkaerőt nem követelnek meg, de karbantartásukra időnként bizony ki kell rendelnünk valakit, és a takarítás egyik emberünknek sem kenyere. Ha munkásaink teljesítménye csökken, vagyis kezd elapadni az érc, vagy ne adj isten a pénzáradat, jó ötlet lehet, hogy a lustuló munkást áthelyezzük egy másik munkahelyre. Persze ekkor is figyelembe kell venni, hogy ki mire alkalmas, mert ha nem vigyázunk, könnyen öngólt rúghatunk.

MÁR MEGINT AZOK A FRÁNYA IDEGENEK! Bizony, mint minden valamire való, űrben játszódó programból, a Space Colonyból sem maradhattak ki az idegen lények képviselői. És bizony e lények nem mindegyike kedves kis ET, hanem akadnak köztük ádáz ragadozók is, akik nem átallnak kicsiny kolóniánkra támadni. Hogy túl nagy kárt ne tegyenek, szükséges lesz védekező épületekre, melyekbe természetesen ismét kell küldenünk valakit dolgozni. Gondolom, nem kell említenünk, hogy nem Tammynak kellene a védműben ücsörögnie az ellenséges lények rohamát várva. Szerencsére az idegenek zöme nem ártó szándékkal érkezik bolygónkra, hanem sokkal inkább azért, hogy jól érezze magát, és ami számunkra a legfontosabb, hogy elverje a pénzét. Hogy utóbbiban segítségére legyünk, első dolgaink között legyen egy szálloda, vagyis a Space Hotel felépítése, melyben érkezésük pillanatában a vendégek kivehetnek egy szobát. Ez persze nem eléggé drága, ezért biztosítanunk kell egyéb szórakozási lehetőségeket, melyek közül néhányat már korábban, a személyzet leírásában említettünk.
Na, itt is van az újabb gond! Egészen pontosan arról van szó, hogy a személyzet, illetve a vendégek ugyanazokat a szórakozási lehetőségeket kénytelenek használni, mint a nálunk vendégeskedő idegenek. Ne feledjük el, hogy az űrben vagyunk, ahol nincs túl sok levegő, így kolóniánk véges készlettel rendelkezik, amelyet bentlakó barátaink és az űrből érkezettek ráadásul szintén egyszerre használják. Ebből egyenesen következik, hogy a dolgozók és a vendégek, nos, nem igazán rajonganak egymásért. Ez jelentkezhet könnyebben kezelő afférokban, melyek után elegendő az alienek csápjaira csomót kötő Stiget bevágnunk a sittre, de ennél jóval nagyobb baj, ha a kedveszegett, féltékeny kolónialakó felhagy munkájával.

KÜLDETÉSEK ÉS EGYEBEK. A sim-tycoon kategóriára általában az a jellemző, hogy ugyan vannak előre gyártott missziók, a játékosok ezeket csak mellékesnek tartják, és szabadon, kötöttségek nélkül kezdenek az építkezésekbe, illetve a pénzharácsolásba. A Space Colony ewel szemben kifejezetten küldetés-alapú játék. Összesen mintegy huszonnégy misszióban tehetjük próbára menedzseri képességeinket, melyek zömében mindig újabb és újabb bolygókon kezdhetünk el bázist építeni, de akadnak olyanok is, melyekben vissza kell térnünk valamelyik korábbi tetthelyre, és folytatnunk a korábban elkezdett bázis szépítgetését. A missziók célja általában igen egyszerű, például kibányászni adott mennyiségű ércet, vagy összegyűjteni bizonyos pénzösszeget, de a fejlesztők ígérete szerint lesznek komplikáltabb feladatok is, mint mondjuk egy sereg űrturista hirtelen kiszolgálása, vagy egy teljesen kedveszegett lakókból álló kolónia közhangulatának emelése.
Ha a játék grafikájáról szeretnénk beszélni, nagyon sokat elmondtunk már avval, mikor a cikk elején a Simshez hasonlítottuk. Igaz ugyan, hogy itt nincs annyiféle apró tárgy, viszont pozitívumként el lehet mondani, hogy a karakterek jóval részletesebbek, mint a Maxis programjában. A különféle épületekről egyből rá lehet jönni, hogy mire szolgálnak, a környezet, mely magába foglalja őket, szinte minden bolygón más és más.
A Space Colony jó választás lehet azoknak, akik állandóan avval támadják a simeket és tycoonokat, hogy az égvilágon semmi újat nem lehet már e programokba csomagolni, habár e kétkedőket már a Ghost Master is alaposan lecsendesítette. Igaz ugyan, hogy a Space Colonyba sem kerültek be frenetikus űrharcok, vagy részletes szerepjátékos elemek, de akkor már nem tycoon programról beszélnénk, mely kategóriában a FireFly játéka igen ígéretes próbálkozásnak tűnik. ■ TRASHER









THE GREAT ESCAPE

Azt már megszokhattuk, hogy a nagyszabású hollywoodi produkciók premierjével azonos időben a film hősei - jobbára ügyes marketingfogásnak köszönhetően - a számítógépek és a konzolok képernyőire is átköltöznek, hiszen nem is olyan régen még Hulkkal és Wolverine-nel nyüstölhettük az ellent (és akkor még a balul elsült, de nagy csinnadrattával beharangozott Enter the Matrixról nem is beszéltünk). Felettébb meglepő azonban, ha a játékkészítők jóval régebbi alkotáshoz nyúlnak vissza - A nagy szökés ugyanis már jócskán kiérdemli a „klasszikus" jelzőt, hisz kereken negyven (!) éves múltra tekint vissza.

A FILM ADAPTÁLÁSA. Az 1963-ban forgatott, John Sturges (A hét mesterlövész) rendezte háromórás háborús-fogolytáboros szuperprodukció idehaza még híres motorkerékpáros-üldözős jelenete ellenére sem számít olyan népszerűnek, mint a korszak hasonló kaliberű alkotásai (pl. Híd a Kwai folyón, Piszkos 12, Kelly hősei stb.), pedig méltán sorolható az impozáns lista élvonalába. A szereposztás élén Steve McQueen (Pokoli torony) áll Hilts, a pilóta szerepében, de a korabeli világsztárok névsora igen tekintélyes: hosszabb-rövidebb ideig feltűnik a színen James Garner, Richard Attenborough, Charles Bronson, Donald Pleasence és az alig egy éve elhunyt James Coburn is.

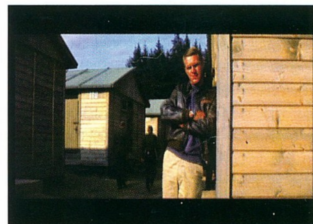
A film (és részben a játék) helyszíne egy olyan tábor, melyet a nácik minden korábbi biztonsági tapasztalatukat felhasználva külön a legveszélyesebbnek tartott hadifoglyok számára építettek - ide kerülnek azok a „problémás" katonák, akik a németek hadműveleteit hátráltatva már többször is megkísérelték a szökést (a táborparancsnok ennél egy kicsit durvábban fogalmaz: „Lényegében egy kosárba tettük az összes rothadt almát, és éberen fogjuk figyelni a kosarat"). A németek számára éppen ezért presztízskérdés, hogy az új helyen teljes mértékben a kezükben tarthassák az irányítást.

A bebörtönzöttek persze egészen máshogy gondolkodnak, hiszen „a katonák eskü alatt vállalt kötelessége, hogy szökni próbáljanak, és azon legyenek, hogy ahol csak lehet, zavarják az ellenséget". Ennek fényében a csapat hamar összekovácsolódik, és gondolataik csak és kizárólag a menekülés körül forognak. A hely gyenge pontjainak kiismerése után a nagy, egészen apró részletekre is kiterjedő terv kivitelezésében minden fogoly kiveszi a részét.

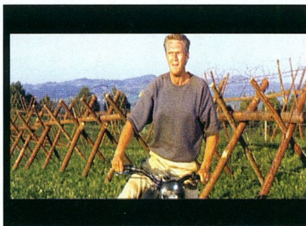
Paul Brickhill önéletrajzi ihletésű regényének feldolgozása kezdetben humoros formában mutatja be a táborlakók mindennapjait, majd a bezártság elviselhetetlen érzését ábrázolva idővel egyre inkább elkomolyodik. Ez a fajta stílusváltás az ismert számadatok fényében egyfelől indokolt (a táborból kijutó 76 férfi közül mindössze háromnak sikerült elhagynia az országot), másrészről pedig egyáltalán nem zavaró; a mindvégig lebilincselő cselekménynek köszönhetően pedig A nagy szökés egy bármikor újra és újranézhető, kellőképp grandiózus, ízig-vérig hollywoodi mozi.

Mivel a 165 perces film első két órája csak és kizárólag a táboron belül játszódik, a játék készítői az egyhangúság elkerülése végett engedélyezték maguknak némi szabadságot: a program már a táborba érkezés előtt kezdetét veszi, végigköveti négy fontosabb szereplő elfogását és szökési kísérleteit egészen addig, míg az új „gyűjtőlétesítménybe" nem szállítják őket.

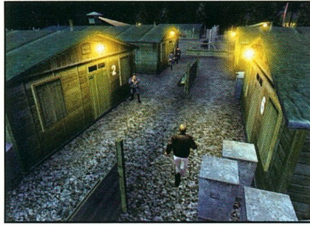
ÉLVEZETES JÁTÉKMENET. Nem tudom, hogy a véletlen műve-e, de a játék főmenüje kísértetiesen emlékeztet a film DVD kiadására, ugyanis abban is a tábor fenyegető képei pörögnek a háttérben, miközben mi teszem azt, a beállításokat végezzük. Ez a menüpont egyébiránt nem túl sok mindent kínál, hiszen a grafikai lehetőségek variálását (videokártya, felbontás, a látvány részle-









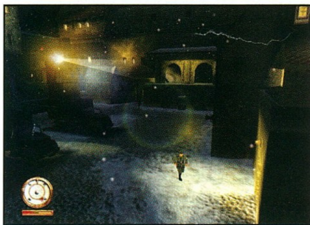






tessége) már korábban, egy Windows-ablakban elvégezhettük, így csak a billentyűkiosztás és az egér érzékenysége maradt hátra. Magát a programot pedig szokás szerint három nehézségi fokozatban játszhatjuk (easy, medium, hard) - vágjunk hát bele!

Elsőként Andy „Intelligence" MacDonald pilóta bőrébe bújhatunk, akivel többek között a tűz eloltása a szétterjedés előtt és néhány ellenséges gép levadászása lesz a feladatunk. Mikor a repülőt lelövik, a földet érés nem a legjobban sül el, ugyanis az ejtőernyőt hamarosan német katonák veszik körül. A táborba kerülve MacDonald már egy szervezett szökési kísérlet részévé válik: első dolga, hogy német útlevelet lopjon, mely mintául szolgálhat a hamisítvány elkészítéséhez. Hogy a székén szolgálat közben békésen alvó őr felébredésekor észre ne vegye a hiányt, az iratot még aznap éjjel vissza kell juttatnia a kunyhójába anélkül, hogy álmát megzavarnánk. Ezt követően jöhet egy ásó meglovasítása a drótkerítés mellől és néhány farönk beszerzése az alagút aládúcolásához - mindezt persze az éjszaka kellős közepén, kijárási tilalom alatt, amikor számtalan őr és reflektor lesi minden mozdulatunkat. A sors fintora, hogy az alagút mégis hiába készül el, a siker elmarad: a kijáratnál a Birodalom katonái várakoznak, MacDonaldot tehát ismét elfogják, és egy még szigorúbb őrizet alatt álló táborba szállítják... Szerencsére a bemelegítés után a későbbiekben is hasonlóan akciódús kalandokon eshetünk át. A négy jómadár valamelyikével például egy repülőroncsban található titkos információt kell megsemmisítenünk még azelőtt, hogy az ellenség rátalálna, máskor pedig egyenruhát és igazolványt lopva, német katonának álcázva magunkat teherautóval lóghatunk át az ellenőrzési ponton. Miután a többi szereplő előéletét is végigkövettük, ténylegesen a film cselekményének részeseivé válhatunk - azzal pedig bizonyára nem árulok el nagy titkot, hogy a végkifejletnél előkerül az a bizonyos motorbicikli is, melyhez A nagy szökés egyik legismertebb jelenetsora kötődik.



A játékmenet a változatos küldetések ellenére is ad okot némi bosszankodásra. A tábor(ok)ban játszódó pályákon például nem igazán sikerült elkerülni az egyhangúságot: akármi is legyen a feladatunk, azt elérni az őrök és a reflektorok kerülgetésével tudjuk, lehetőségeink pedig a küldetés függvényében eléggé behatároltak. Ha véletlenül ránk irányul egy lámpa, azonnal kiszúrnak, innentől pedig sorsunk aligha lehet kérdéses - még akkor sem, ha teszem azt, öt felfegyverzett őrt is sikerül puszta kézzel egymás után ideiglenesen a földre terítenünk. Persze ennek elkerülése végett nagyon sok mindent be tudunk vetni. Elsősorban fontos, hogy figyeljük a különféle neszeket és hangeffekteket, ugyanis ha az elhaladó léptek zaját nem vesszük számításba, és kinyitunk egy ajtót, könnyedén valamelyik őrrel nézhetünk farkasszemet. Még szerencse, hogy lehetőség van a Shift és valamelyik irány-gomb lenyomásával jobbra/balra kitekintenünk, illetve leskelődni a kulcslyukon át, így azért nem kell teljesen vaktában egy-egy új helységbe belépnünk.

A reflektorok pásztázásához hasonlóan a németek is általában valamilyen monoton mozgást végeznek, pl. az őrök egy bizonyos területen belül lépkednek fel s alá. Ebből a menetből persze hamar kibillennek, ha valami gyanúsat észlelnek, ezen a téren pedig egy-egy nyitva felejtett ajtó vagy lábnyom is könnyen árulkodó lehet. Ilyenkor rendes esetben egyből riadóztatják a többieket, bár a mesterséges intelligencia hagy maga után némi kívánnivalót: nemegyszer előfordul, hogy a lefülelés után az őr gyakorlatilag lemerevedik, és nem mozdul egészen addig, míg a játékos nem tesz meg legalább egy lépést valamilyen irányban.

A nácinál talán csak egyetlen nagyobb ellenségünk van, ami nem más, mint az idő. A képernyő bal felső sarkában ketyegő óra mutatja, hány percünk vagy másodpercünk van hátra a küldetés teljesítéséből, ami könnyedén kapkodáshoz vezethet - ilyenkor pedig nem csoda, ha teszem azt, belerohanunk egy fényszóróba.

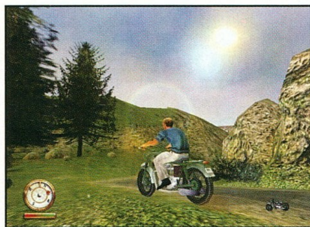
Jelentősen dob viszont a játékélményen a különféle járművek és felszerelések használata: az egyik esetben légvédelmi ágyúval lőhetjük a felénk közelítő katonákat, máskor pedig felpattanhatunk különféle járművekre, miközben a sínekről egy tankkal lövöldöznek ránk (egyébként ez a történet a németek számára igen csúfos véget ér: a váltóval történő ügyködést követően ugyanis hamarosan feltűnik egy vonat...).

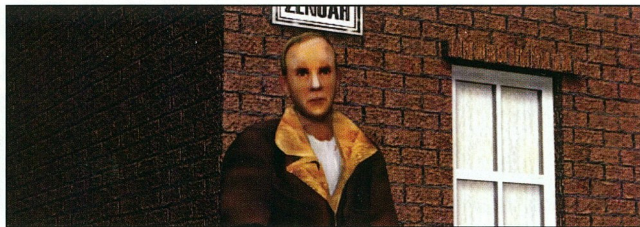
Mozgásunk nem pusztán sétálásból, futásból vagy guggolásból áll: a különféle tárgyak mögött esetenként könnyedén megbújhatunk, az ellensége-











ket elkerülendő lopakodhatunk vagy a Space hosszú nyomva tartásával a földön kúszhatunk - utóbbi megoldásra egyébként nagy gyakorisággal lesz szükségünk, egyes helyekre álló helyzetben ugyanis egész egyszerűen nem férnénk be. Erősen javallott továbbá a térkép gyanánt szolgáló Tab billentyű sűrű használata, mely bár többszintes épületek esetében könnyen megtévesztő lehet, mégis nagyon nagy segítség. Ugyanez a gomb szolgál a küldetéseink leírására is, melyeket a játék cselekményébe fűzve korábban el is mondanak nekünk.

A küldetéseket némileg nehezíti, hogy a mentésekkel kénytelenek vagyunk takarékosan bánni, ezek száma ugyanis minden egyes pályán korlátozott - bár erre semmi sem figyelmeztet.

TÖMÖR GYÖNYÖR? A programban alapjáraton a „kamera" a jól bevált Tomb Raider-es módon a szereplő háta mögött, enyhén fent helyezkedik el, ám mivel a jó rálátás nagyon fontos, álló helyzetben a szereplő szemszögéből is nézelődhetünk. Szintén az utóbbi megoldást alkalmazták a lövöldözős jelenetekhez is, így az egyik pályán a fegyverraktár kiürítése után nem okoz gondot a



felénk özönlő katonaság becélzása és levadászása. :-)

A grafikai megvalósítás hozza a manapság elvárható szintet, az árnyékolás és az apró részletek (pl. lábnyomok a hóban) pedig különösen jól sikerültek. Sajnos azonban a The Great Escape sem nélkülözi a hibákat: klasszikus bug, hogy a szereplők néha beleérnek egymásba, vagy éppenséggel a különböző tárgyakba. Ennél viszont jóval zavaróbb hősünk elhalálozása, aki néha profi sportolókat megszégyenítő módon tud spárgában és egyéb látványos testhelyzetben elterülni. A járművek áttetszősége is felettébb érdekes: különösen a terepszínű lánctalpas esetében feltűnő, hogy miközben elgázoljuk az ellenséget, az hanyatt vágódása után egész egyszerűen nem tűnik el a képről, hanem rajta áthaladva is látható marad, pedig elméletileg takarásban van. Remélem, ezeket a bosszantó apróságokat előbb-utóbb orvosolják patch formájában, bár szerintem az sem kizárt, hogy már a boltokba kerülő változat is némiképp javított lesz.

Nyilván jogi okai lehettek annak, hogy a szereplők közül egyedül Steve McQueent ültették át a játékba, ám egyedi jellemeiknek köszönhetően a többiek is könnyedén felismerhetők. Az átvezető animációk viszont több esetben idézik John Sturges moziját: vannak részek - köztük maga a bevezető animáció is -, melyek egy az egyben a filmet másolják, legyen szó akár a kamera-beállításról, akár az elhangzó dialógusokról.

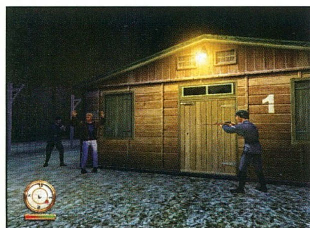
HANGULAT ÉS ÖSSZEGZÉS. Ritkaságszámba megy, ha valamelyik számítógépes játéknak sikerül az alapanyag nyújtotta élményt átmenteni, főként úgy, hogy annak cselekményét nagyon sza-



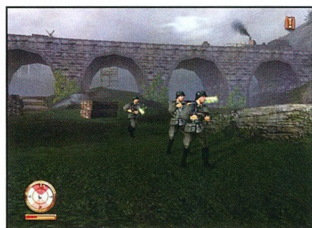
badosan kezelve elrugaszkodik az eredeti történettől. A The Great Escape ezen a téren pedig igazán elismerést érdemel.

A nagy szökés jól ismert dallamai éppúgy egybeforrtak a filmmel, mintha Ennio Morricone (Volt egyszer egy Vadnyugat, A profi) vagy John Williams (Star Wars, Indiana Jones) valamelyik híresebb zenéjéről beszélnénk, és szerencsére az Oscar-díjas Elmer Bernstein (A hét mesterlövész, Ne bántsátok a feketerigót!) muzsikája is részét képezi a játékátiratnak, melynek alaptémája már rögtön a főmenüben hallható. Az egyes helyszínek és tárgyak szintén rendkívül precízen lettek átültetve, beleértve az olyan apróságokat is, mint az ablakok, a mosdók és az ágyak. A legfontosabb mégis talán az, hogy a film szereplői megőrizték saját jellemüket, így egyáltalán nem mindegy, hogy most éppen az enyveskezű anyagbeszerző, Hendley-t vagy a ritkán megszólaló, megfontolt amerikait, Hiltset irányítjuk.

A Pivotal Games végeredményben olyan viszonylag összetett, kalandelemekkel fűszerezett akciójátékot tett le az asztalra, mely második világháborús témája miatt azok számára is bizonyára kellemes perceket tud szerezni, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak a filmről. ■ SzB







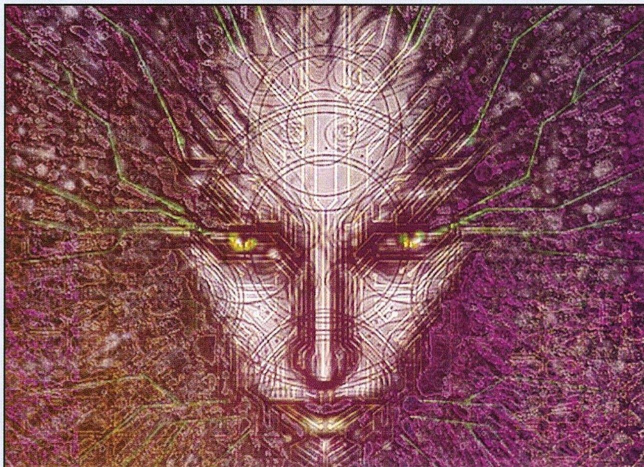
HÖLGYEK MÁSODSZOR

Üdvözlet! S íme, eljövé a következő epizód vala, melyben világosságot nyervén a népek megtudák ama dolgokat, melyeket korábban nélkülözni hajlandók vala mérhetetlen módon... Vala... :)

Igen, nyugodtan ráncoljátok csak a homlokotokat. Sőt, azt sem bánom, ha becsukjátok a magazint, és megnézitek még egyszer, hogy biztos a Gamert tartjátok-e a kezetekben. Szerintem igen, hacsak nem nagyon rossz helyre pakoltuk a Hölgyek Először következő epizódját. Amennyiben nem a Gamerben, hanem a helyi étterem itallapján olvasnátok ezt, akkor valami nem stimmel, feltétlen vegyétek fel a kapcsolatot az illetékesekkel. Ebben az esetben valamit nagyon elkavartunk, de gyanítom, a MELEG az oka mindennek, noha most kivételesen hűvösebb idő van. Pont ideális a Hölgyek Először Után (rövidebben: másodszor) bepötyögésére.
Nosza, rotáljuk be az e havi termést. Tessék bekészíteni a málnaszörpöt és a sósmogyorót, indul az eksön.

SHODAN - SYSTEM SHOCK 2. Az előző részben már említettem, hogy a Looking Glass Studios cég erőteljesen a kedvenc fejlesztőim közé tartozik, többek között a System Shock világának megteremtése miatt. Maroknyi csapat, hihetetlenül kreatív történetvezetés és korát megelőző projektek jellemezték őket mindig. Sajnos a cég már nem létezik, mivel az Úr kétezredik évében csődöt jelentettek, és bezárták a stúdiót. 1992 óta olyan nagy játéknevek kerültek ki kezeik közül, mint a Flight Unlimited 1995-ben, még később a Thief sorozat, amelyet biztos nem kell bemutatni a Gamer rajongóknak. Az Ultima Underworld: Stygian Abyss és az Ultima Underworld II volt az első két számottevő játékuk 1992-ben és 1993-ban. Ezzel megalapozták az anyagi bázisukat, hisz akkoriban a hetvenezres eladások már nagyon kellemesnek számítottak. Az első áttörést mégis az egyik legalulértékeltebb játéksorozatuk első része, a System Shock hozta. Jogos lenne a kérdésetek, hogy miért alulértékelt, ha a Looking Glass ezzel ért révbe. Azért, mert akkoriban (1994-et írunk) tombolt a Doom mánia, és futószalag módjára özönlöttek a rosszabbnál rosszabb FPS-ek. Természetesen szó sem volt még 3D gyorsításról abban az időben. A Looking Glass megelégelte a silány Doom klónokat, és megalkotta a Role Playing FPS kategóriát a System Shockkal, mindezt olyan lebilincselő környezetben, hogy az összes sci-fi horror rajongó a gépek előtt töltötte az aktuális randevúi idejét romba döntve sok-sok fiatal lány szívét eme kegyetlen, ámbátor igen költséghatékony ismerkedési módszerével. :)

A System Shock durrant, ráadásul nagyot. A folytatásra 5 évet kellett várni, 1999-ben azonban megtört a jég, és Ken Levine fődizájner lerántotta a fátylat a kész játékról, mely méltó utódja lett az első résznek, mégis botrányosan keveset adtak el belőle. Már itt érződött, hogy az időközben bevezetett, 1998-óta nyomott Thief sorozat, mely ugyanazt a "Dark" engine-t használta, mint a SS2, nem lesz eléggé izmos kirántani a turmixgépből a szottyosodó céget. 2000 végén tehát game over lett. (Viktoria, a Thief hősnőjének hangja is Terri, így külön már nem említeném, pedig lehetne, mert félistennő szerepet játszott a játékokban, megért volna egy misét.) A Thief 3 az Ion-Storm égisze alatt megjelenik hamarosan, de a System Shock 3-ról a mai napig nincs pontos információ. Az én véleményem az, hogy még egy bit sincs lekódolva belőle, így jó pár év kell, mire valamelyik pénzéhesebb kiadó ismét előkapja.
Öröm az ürömben, hogy a Looking Glass gárda nagy része az Irrational Games szárnyai alatt a mai napig



folytathatja tevékenységét, így sikerült előkeríte-nem Eric Brosiust is, akivel korábban már igen bensőséges kapcsolatunk alakult ki Shodan hangjának effektezését firtatva (Sound Department Chief csóva Mr. Brosius). Volt olyan kedves, és küldött képet Terri Brosiusról, a feleségéről.



Hogy ez miért fontos? Nem, nem azért, mert perverz mogyorós pele lennék, hanem azért, mert Brosiusék a profi hangtechnikai munkálatokat házon belül focizták le. Nem nehéz kitalálnotok, hogy Shodan, a világ legelrettentőbb, legokosabb és legfurmányosabb AI-jának mennyeien gonosz géphangja Terri munkásságának eredménye. Persze ehhez Eric kitartása is szükséges volt, ami példátlan manapság a játékiparban, hiszen 1 éven keresztül, megállás nélkül, másodpercről másodpercre effektezte a több mint 3500 sor dialógust a játékban. Aki még nem játszott a SS2-vel, igyekezzen hamar pótolni lemaradását, már magyarítás is létezik hozzá. A grafikája talán még nem tűnik annyira idejétmúltnak a maga párszáz poligonos modelljeivel. Noha a lelkes rajongók már erre is találtak megoldást...



CATE ARCHER – NOLF 1-2. Piros bőrcucc, óriási, fekete napszemüveg, rózsaszín pöttyös sál, méretes csizma, vékony csípő, széles csatos öv és hatalmas mellek. Ezek a széria-tartozékai egy sikeres női karakternek. Mire a rovat végére juttok, már szinte minden létező nőtípust ismerni fogtok, melyek felizgathatják a játékosok fantáziáját; legyenek nők, vagy férfiak, egyre megy. :) Cate Archer, a HARM kémhálózat ír bébije is jó példa arra, miként kell az FPS játékokat megbolondítani egy pöttynyi női vonzerővel. A No One Lives Forever két része páratlan szórakozást nyújtott a rajongóinak szövevényes, gyors cselekményű történetével, no és a kellő helyen elhelyezett zuhanyozós, vetkőzős, bokavillanós jelenetekkel. :) Ehhez már csak a sok kémkütyü kellett, és a Fox Interactive máris kasszasikerként könyvelhette el a projekteket. Ugyan a második részből hiányzott minden, ami az elsőt naggyá tette, mégis kellemes kikapcsolódást nyújtott.

Cate Archernek Kit Harris kölcsönözte búgó hangját és gyönyörű kiejtését (mely abszolúte nem az ír akcentus felé tendál...). Ms. Harris nem csak a NOLF sorozatban keresett, hiszen az Alien vs Predator, a Spyfox 2 és a Starsiege Tribes szinkronhangjai között is fellelhető. Az utóbbiban ugyan saját bevallása szerint csak: "ÁÁÁ... JÁJJ... ÁÚÚ... BROOOAAAA... ROOAAAAARRR!" szavakat kellett kéjesen nyögdösnie az álló mikrofonba, ami így nem jelentett leküzdhetetlen kihívást. Gene Hackman hollywoodi sztár nagyon jó barátja, gyakorlatilag lányaként kedveli.



GRACE NAKIMURA – GABRIEL KNIGHT SOROZAT. Elérkeztem a kalandjátékokhoz piciny összeállításomban, bár még ez így is tág fogalom, hiszen szó lesz RPG karakternőkről is, nem csupán vérbeli edvencsör lánykákról.

Mint a címből is látjátok, a Gabriel Knight epizódok következnek. Grace Nakimura keleties szépségénél (akit még irányítani is adódik alkalmunk a játékok során) már csak borotvaéles esze vonzóbb. Nélküle soha sem derültek volna ki a hírhedt rituális gyilkosságok és a legutóbbi, azaz a harmadik epizódban elkövetett Rennes Le Chateau-i francia kisváros mészárlásai. Az első résszel nem játszottam. Bűn, hiba, életfogytiglan, tudom! Máris rohanok a sarokba térdepelni meztelenül, és egy szíjjal csapdosni a... ööö... hátamat! Szánom-bánom higgyétek el, de azt hiszem, ezt már csak aggastyán koromban lesz időm pótolni.



A Gabriel Knight 1 pont abban az időben került a boltok polcaira, mikor minden egyes kissrác és kislány kalandjátékokkal akart játszani. Szerintem ma is azokkal akarnának játszani, ha tudnák, hogy milyenek is az igazi kalandjátékok. A múltkori Gamer-melléklet, a Broken Sword 2 már hasonlít arra a stílusra, melyet egykoron annak neveztek. Mit is beszélek, hisz a Gabriel Knight is pont abban a korban hasította a dollárhegyeket. Semmi 3D, semmi extra cucli, csakis a rajzolók tudása és a szinkronhangok hiteles alakítása döntötte el, hogy a remek sztorik mellé eladhatók lesznek-e a játékok. Akkoriban ez még így volt. Hiába, a Sierra nagyon jó helyre nyúlt Jane Jensen novellaírónővel. A hőskorban a Police Quest, a King's Quest és a Gabriel Knight epizódok fűződtek csakis áhítattal kiejthető nevéhez. A GK 1 máig újra és újra megjelenik. Viszik, mint a cukrot. 2002-ben nyomták újra legutoljára. Idén 10 éves a pályafutása, úgy érzem, őszintén gratulálhatunk.

Sajnos a Sierránál már nem voltak annyira eltökéltek a szinkronszínésznők kiválasztása során, így a három részt 3 különböző mucus dalolta fel. Az első rész kiegészítő VOICE ADDON csomagját (mert akkoriban még külön készült a digitalizált szöveg, melyet plusz pénzért kellett megvenni a játékokhoz) Leah Remini hangjával vették fel. Azóta még szerepelt 2 jelentéktelen kis játékban, de inkább nála is a filmek domináltak az elmúlt években. A legújabb, amelyik ismert lehet és nem TV sorozat, az az Old School néven futó komédia, melyben Vince Vaughnnal játszott együtt.

A Gabriel Knight 2 igazi monstre alkotás, a Phantasmagoriához hasonló, mely a Sierra felkapott horrorja volt, és iszonyatos mennyiségű, azaz 7 CD-n terpeszkedett el. A GK2 is kivette a részét a megalomán felfogásból, és 4 CD-n jelent meg. A sok Full Motion Video volt a méret oka, akkortájt az átvezető animációk még nem 3D engine által számolt puccos, de túl éles videók voltak, hanem az EGÉSZ játék mozikból állt néha. Hmm. Ha feltekintek a polcra, melyen az eredeti játékaim csücsülnek, visszainteget a GK2 és a Phantasmagoria 1-2 is, bánatosan ugyan, hisz évek óta nem nyúltam hozzájuk.

Úgy érzem, a fejlesztők soha többet nem készítenek FMV játékot a jelen irányvonal szerint. A szereplők túl drágák, és a videók túl sok helyet foglalnak. (Még a DVD mindennapos használata mellett is.) Szomorú. Grace szerepét a videókban (ezáltal természetesen a hangját is) Joanne Takahashi szolgáltatta. Jók a combjai, ezzel körülbelül ki is merítettem pozitív tulajdonságai listáját.

A harmadik rész már profi szinkronmunka és máris átlóg egy másik játékba, így lássuk annak címét:

ELAINE MARLEY – MONKEY ISLAND SOROZAT. Charity James a GK3 vérbeli szakmabeli leánykája, az Anastasia és a Space Jam filmekben, továbbá a Fallout Tactics, az Icewind Dale és a Baldur's Gate 2 játékokban nyújtott felejthetetlen alakítást. A Godzilla rajzfilmsorozatban is állandó szerepet kapott, de az nem is játék, így csak egy sort érdemel.

Játszottatok valaha a Monkey Island sorozattal? Nem? Akkor mindjárt kitalálok valami méltó büntetést, de nehogy azt higgyétek, hogy Ti megússzátok 3 óra sarokban térdepeléssel. Csonkítani fogok, zúzok, halálra etetlek titeket vaníliás pudinggal, ha nem pótoljátok ki legalább a harmadik részt. (A negyedik epizód sajnos már 3D motoros, így nagyban veszít az élvezhetőségéből, noha a hangok még mindig ugyanazok.)

Most már tudjátok, hogy a szerkesztőség kalandjáték-rajongó tagjai miként vélekednek azokról a földi halandókról, akik kihagyták étlapjukról a Monkey Island-univerzumot. :)





Elaine Marley kormányzó Guybrush Threepwood, a legfélelmetesebb karibi kalóz szíve hölgye. Rengeteg viszontagságon mennek keresztül, de szerelmük végül révbe ér, bár azért ezt túlzás lenne állítani, én Guybrush helyében a harmadik rész elején, mikor Elaine arannyá változik, máris vittem volna a puttonyomban a zaciba, hogy mondjanak egy szép kerek árat az egyik füléért. Szerencsére Guybrush nem így tett, így az egyik legmeghatározóbb kalandjáték vált a Curse of Monkey Islandból. (A rend kedvéért sorrendben: Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Cuck's Revenge, Curse of Monkey Island és Escape from Monkey Island.)

MAUREEN CORLEY - FULL THROTTLE. "Whenever I smell asphalt... I think of Maureen" - hangzik Roy Conrad elhíresült mondata. Két okból szorul el a szívem, ha a Full Throttle-ra gondolok. Az első ok, hogy Roy Conrad, azaz Ben hangja már nem szerepelhet a második részben, ugyanis tüdőrákban elhunyt 3 évvel ezelőtt. A másik pedig az, hogy a Full Throttle: Hell on Wheels már nem az elöd eszméit szem előtt tartva próbálja meghódítani a következő generációt.

Ben kalandjai tehát folytatódnak hamarosan, mégsem lesz akkora mézes lufi, mint az első rész. Maureen Corley, a vagány, multimilliárdos, motorvállalatot öröklő bébi egy csapásra Ben elválaszthatatlan partnere lett 1995-ben, a Full Throttle megjelenésekor. A LucasArts legsikeresebb kalandjátékai között tartják számon, hozzá teszem, teljesen jogosan. Nem tudni pontos eladási adatokat, de a legpesszimistább becslések is legalább 750000 darab feletti eladásokról pusmognak. Maureen női főszereplőként gyakran keresztezte Ben útját ebben a nem mindennapi kalandban, nem mindennapi hangokkal. A példa kedvéért egy ismertebb arc a szereplők közül, Mark Hamill (Luke Skywalker). Maureen hangszínésznője, Kath Soucie nagyon hosszú és nívós referencialistával rendelkezik. Danny DeVito régi barátja (úgy néz ki, mindegyik szinkronszínésznő szert tesz előbb-utóbb valamelyik ismert színész barátságára... :)), Ian Ziering (Beverly Hills 90210) pedig csendestársként közreműködik a pályafutásában, hisz a Fecsegő Tipegők hivatalos stábjához tartoznak mindketten. Itthon ez utóbbi rajzfilmsorozat nem olyan nagy siker, de az óceánon túl valamiért imádják. Kath ismeri a korábban említett Charity James hölgyet, sőt, közös éttermük van. Még ilyet :) Visszatérve a játékokhoz, Kath számára a játékipar annyira érdekes szakmának bizonyult, hogy a Full Throttle óta tömegével hívták a fejlesztőcégek mindenhova. Embertelen mennyiségű kapcsolatra tett szert az évek során, ehhez kapcsolódik Ian Zieringen keresztül a legfontosabb a megismert emberek közül: Jennifer Hale. Tudom, már most letettétek az újságot, hogy fogalmatok sincs kicsoda ez a hölgyemény. Ha felteszek egy kérdést, mely így hangzana:

- Mi kapcsolható Jennifer Hale-hez a következő felsorolásból?

Freelancer (Junko Zane, azaz Juni), Fall From Grace (Planscape Torment), X-Men 2 játék, Metal Gear Solid 2 (Emma)...?

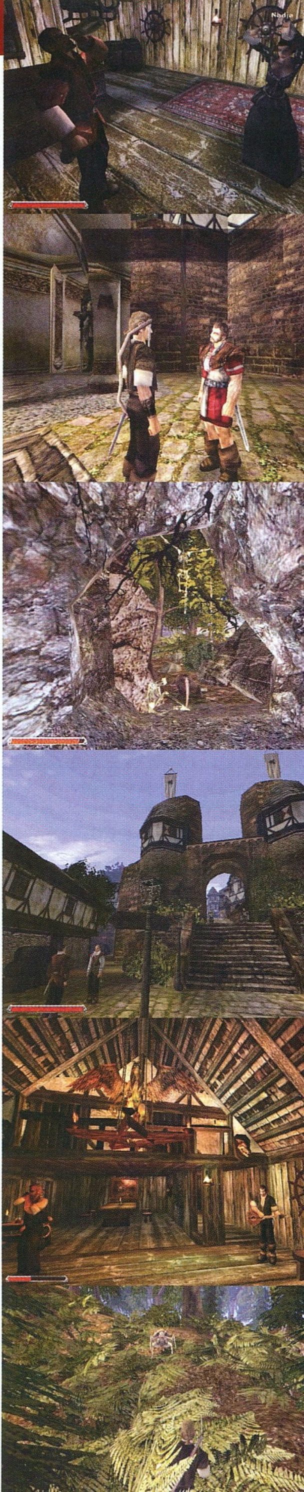
A válasz nagyon egyszerű, mindegyik. Így már kerek a kép, miszerint a játékipar fő nőhangjainak legfontosabbnak tartott 3 szereplője ismeri egymást, közös garden partykon vesz részt, és mindegyik farzsebében található egy ismert filmsztár is, a biztonság kedvéért.

Jennifer Hale is dögös bébi, akárcsak Laura Bailey az előző felsorolásból, de erkölcsi okokból elképzelhető, hogy nem mutatunk képet róla, nehogy kitépjétek az oldalt, és feltegyétek a falra poszternek. Elég annyit tudni róla, hogy a Quest for Gloryval kezdte anno a játékipari működését, volt Sonya Blade-modell is. A fotelemből akkor fordultam ki, mikor Jennifer megírta, hogy puszipajtása Tara Chanderoffnak (Tara Strong), aki a PowerPuff Girls szőke, állandóan síró, plüsspolipját szorongató, hentes kislányának hangja (Bubbles).

Sajnos legnagyobb bánatomra lassan elfogy a helyem, így már csak "futottak még" kategóriaként tudom nektek megemlíteni azokat a karaktereket, akik a közvélemény szerint szintén jogosultak a legjobb lédik közt tetszelegni. Tifa Lockheart (Minaguchi Yuko), Aeris Grainsborough (Mandy Moore) - Final Fantasy VII., Kate Walker (Francoise Cadol) - Syberia I-II, April Ryan - Longest Journey, Jill Valentine - Resident Evil, Imoen (Melissa Disney) - Baldur's Gate I-II

Remélem tetszettek a lányok, legközelebb más témát boncolgatunk. Addig is használjátok ki, hogy nyár van! Nyomás víz közelbe, vattacukrot enni, pancsolni egész nap! -=FLATLINE=-





GOTHIC II

Fejlesztő: Piranha Bytes › Kiadó: JoWood Production › Web: www.gothic2.com

Hetek teltek el, mióta a bűnözőből felemelkedett névtelen hős legyőzte az Alvót, a világ elpusztítására törő istenséget.
A csata során meggyengült a börtönvárost körülvevő mágikus burok, és az elítéltek közözönlöttek a közeli tanyák felé. A király elküldte ugyan bátor paplovagjait, hogy segítsék a helyi milíciát a szökevények kézre kerítésében, de az időközben gyülekezni kezdő ork seregek miatt kénytelenek voltak visszavonulni a városok védelmére.
Kapva az alkalmon a foglyok összegyűltek egy lázadó földesúr zászlaja alatt, hogy együtt vegyék be a kikötőt, a szigetről kivezető egyetlen menekülési utat, és végérvényesen kivívják szabadságuk.
A helyzet súlyos, de korántsem annyira, mint a hős vállára nehezedő többtonnányi szikla, mely a gonosszal vívott összecsapás után maga alá temette. Azóta fekszik ott étel és ital nélkül, kizárólag a páncéljából szivárgó természetfeletti mágia tartja életben sorvadó testét, noha ő maga már csak az elmúlást és a feledést áhítja.
Ám hirtelen ellenállhatatlan parancs tör át elboruló tudatán, hívás, mely erősebb a természet törvényeinél, mely atomokra szakítja testét, úgy repíti el a varázslómesterhez, ki démoni szövetségeseivel az idéző igéket mormolja. A következő percben ott áll előtte, gyengeségtől rogyadozó térdekkel és szenvedéstől elhomályosult szemmel, melyben lassan feldereng a megértés szikrája: megmenekült.

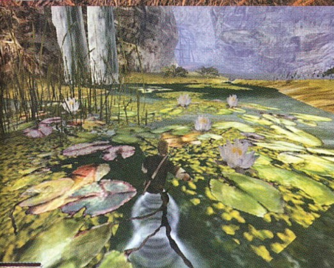
A KALAND FOLYTATÓDIK. A Piranha Bytes ennyit tudott összehozni előtörténetként sikerjátéka folytatásához. Igaz, nem kimondottan eredeti ötlet – sőt, inkább bugyutának nevezném –, de ne legyünk túl szigorúak a fiúkhoz, hisz valahol fel kellett venniük a történések fonalát – és hogyan máshogy magyarázhatták volna meg, miért indul megint nulláról a világmegváltó hős, mindenféle harci ismeret nélkül? Ettől eltekintve egyetlen rossz szavam se lehet, igazán izgalmas fordulatokkal találkozhatunk a kaland során.

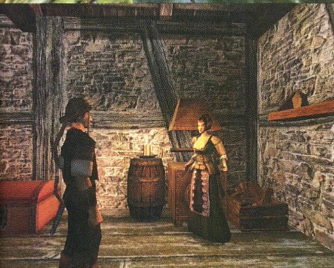
Kezdődik minden Xardas varázsló tornyában – ő már az első részben is segítségünkre volt –, ahol még arra sem lesz időnk, hogy levegőt vegyünk, máris ránk zúdítja utasításait, miszerint minél előbb fel kell vennünk a kapcsolatot a paplovagok vezetőjével, hogy megszerezhessünk tőle valami nagyhatalmú varázstárgyat, mely az egyetlen módja az Alvó kiűzésekor felébredt sárkányok megállításának.
Csakhogy a paplovagok is titkos küldetésben járnak itt, így aztán érthető, hogy nem engednek be akárkit privát termeikbe, kénytelen leszel valamilyen módon megnövelni befolyásodat, hogy hajlandók legyenek fogadni.

EGYET FIZETSZ, HÁRMAT KAPSZ. Hírnevet háromféleképpen szerezhetsz: vagy a kikötőváros tisztes polgárává válsz, és beállsz a milíciába, ahonnét idővel felküzdheted magad a lovagok soraiba, vagy Innos istenség hírnökévé, tűzmágussá képzed ma-













gad, azoknak ugyanis senki sem mer parancsolni – kivéve a feljebbvalóidat, azoknak ugrálhatsz, mint a húsvéti nyuszi.

A harmadik lehetőség picit kacifántosabb: a lázadók seregébe kell befurakodnod, ahol régi szövetségesed, Lee próbálja féken tartani az embereket. Szerencsére a fickó a „tisztességes haramiák" fajtájából való, nem akar ő ártani senkinek, csak biztonságban akarja tudni embereit. Ezért hajlandó egyességet kötni a lovagokkal, így közvetve közel kerülhetsz saját célodhoz is.

Mint látható, mindhárom út erősen eltér a többitől. Még a közös küldetések legtöbbje is többféle megközelítési módot igényel attól függően, épp kinek akarsz kedvezni. Banditaként megpróbálhatsz jó viszonyba kerülni a helyi tolvajcéhhel, vagyis a kirabolt árusok helyett inkább tettestársaidnak segíthetsz lelépni a szajréval, vagy épp ellenkezőleg, veszett bűnüldözésbe kezdhetsz még azt is letartóztatva, aki véletlenül rátüsszent az előtte állóra.

Vagyis a lehetőségek bőségesek, éppen ez az, ami kiemeli a Gothic 2-t a tucatjátékok közül.

HELLEM A SZEMNEK ÉS A FÜLNEK. Ám ne gondoljátok, hogy a készítők megelégedtek az izgalmas történettel – elmúltak már azok az idők, mikor a látvány háttérbe szorulhatott a belső értékkel szemben.

Noha nem ez a játék lesz a Doom 3 legnagyobb vetélytársa, bőven akadnak benne szemet gyönyörködtető jelenetek: A vízfelszínen kivehetjük az égen úszó felhők tükörképét, fák lengedeznek a szélben, sűrű aljnövényzetben gázolhatunk, szemünkbe süt a lemenő nap sugara, zöldes gáz szivárog a mocsaras területekből, szentjánosbogarak lámpácskái világítanak az erdei félhomályban... Minden hemzseg az élettől, mintha valóban a természetben kirándulnánk.

Bár játék közben általában minden figyelmemmel az adott feladat megoldására koncentrálok, ez esetben rohangászás közben meg-megálltam, hogy megcsodáljam a szakadékon átívelő kötélhídról a mélyben hömpölygő folyót, a dzsungelszerű erdő lombjain átszűrődő fénycsíkokat, a kaszálón dolgozó parasztok munkálkodását, a piroslámpás ház lányainak elbűvölő hastáncát. ;)

És mindebben a legszebb, hogy eközben a stílus semmit nem változott az előző részhez képest, a fejlődés nem járt gyökeres változással. Olyannyira igaz ez, hogy a mindkét részben egyaránt megtalálható területek majdhogynem teljes egészében megegyeznek, legfeljebb itt-ott kicsit ritkásabban állnak a fák (hála a favágóknak), vagy sűrűbben hevernek a lemészárolt kereskedőkaravánok (hála az orkoknak). Nagyon helyes! Elvégre hiába teltek el idekint évek, ha a történetben alig pár hét a különbség.

A hatást a hangok teszik tökéletessé. Miközben az erdőkben, mezőkön bolyongunk, egyetlen pillanatra sem hallgat el a madarak csivitelése, a tücskök ciripelése, a békák brekegése, ám a zajok hirtelen elcsitulnak, amint veszedelmes, haláljárta vidékre érünk, csak olykor hangzik fel a hollók rikácsoló kiáltása kísérteties feszültséget teremtve.

Mikor aztán csatára kerül a sor, pergő zene zendül fel, és összecsapó fegyverek, horkantások hangjaitól lesz zajos a környék. (Lehet, hogy ez az emberek többségének nem sokat jelent, de szerintem eddig ebben a játékban a leghátborzongatóbb a hüvelyéből kiszaladó kard szisszenése.)

HEZELÉSI ÚTMUTATÓ.

A Gothic első részének egyik gyengéje az irányítás volt. Nem mintha túl lett volna bonyolítva, de kissé nehézkes volt megszokni. Azután persze már nem okozott sok gondot, de lehetett volna még finomítani rajta.

A harc például sok türelmet és koncentrációt igényelt, mivel rá kellett érezni a megfelelő időzítésre. A módszer abból állt, hogy a támadás gomb nyomva tartása mellett az iránybillentyűkkel különféle vágásokat indíthattunk el. Ezeket kiinduló és végpontjuk szerint össze lehetett kötni gyors kombinációkat alkotva, de ha a támadások túl gyorsan vagy túl lassan követték egymást, netán az izgalom hevében rossz gombot nyomtunk le, megtört a lendület, és pár pillanatra kiszolgáltattuk magunkat a riposztoknak.

Ez most se sokat változott, bár az egyszerűsítésre tett igyekezet érzékelhető. A helyzet annyiban más, hogy most több billentyű használatára van szükség, ha minden lehetőséget ki akarunk használni a támadások során. Külön gomb van a két oldalirányú vágásra, van egy a hárításra, eggyel váltogathatjuk, melyik ellenfél felé forduljunk, és végül maradt a fő billentyű, melynek ismételt nyomkodásával végezhetjük el a kombinációkat.

Bár ez bonyolultabbnak hangzik, mint a régi módszer, hisz a lépkedés mellett még négy másik gombot is kezelnünk kell, valójában sokkal kevesebb gonddal jár, mivel az adott csata során általában egyfajta stratégiát kell csak alkalmazni, nem váltogatunk a lehetőségek közt: Vagy igyekszünk távolról levágni az ellent, vagy gyors sorozatokkal szorítjuk hátra, majd hátraugorva elkerüljük ellentámadását.

Véleményem szerint az új játékosok sokkal könnyebben elsajátíthatják ezt a fajta kezelést, legfeljebb a régi motorosok morgolódhatnak a változtatások miatt. Ám erre semmi szükség, ugyanis a játékbeállítások közt szabadon lehet váltogatni az új és a régi irányítás között, így a megrögzött mazochisták (mint amilyen én is vagyok) bármikor visszatérhetnek a megszokott módszerekhez.

A SZEREPJÁTÉK SZEREP RÉSZE

Eddig írtam már a történetről, az akcióról, ideje szót ejtenem a karaktertulajdonságokról és a fejlődésről is.

A szerepjátékok talán egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy a játékos tetszése szerint alakíthatja hősét, a legszükségesebbnek ítélt képességeket növelve, a kevésbé fontosabbakat hanyagolva. Ez nagyfokú szabadságot nyújt, és változatossá teszi a játékmenetet, ugyanakkor a rosszul megalkotott szabályrendszer tönkreteheti az egész értelmét. Hányszor találkoztunk már olyan programmal, melyben a képzettségek és fő tulajdonságok kapcsolata szinte teljesen áttekinthetetlen volt, vagy a növekedés léptékének rossz beállításából adódóan nem volt eléggé szembetűnő a változás, ezáltal a szintlépés kiábrándítóvá vált. Jelen esetben egyik gondtól sem kell tartani, a fejlődés egyszerűbb már nem is lehetne, és a különbségek is hamar érzékelhetők.

Hősünket mindössze három főtulajdonság határozza meg: Erőre a közelharci fegyverek használata során van szükség, ügyességre az íjakhoz és a nyílpuskákhoz, mannára a varázslatokhoz. Emellett akad pár százalékos formában megadott képzettség is, melyek harci és egyéb csoportokba sorolhatók. A közelharci fegyverek értéke főként a kritikus sebzések gyakoriságára van befolyással. Kritikus sebzés esetén a fegyver által okozott sérüléshez hozzáadódik a karakter ereje, így az ellenfélben lényegesen komolyabb kárt szenved. Emellett még valamelyest hatással van a kombinációk gyorsaságára és hatékonyságára, mivel bizonyos időközönként fejlettebb támadási módokat tanulunk meg.

Itt még fontos megjegyezni, hogy az egykezes és kétkezes fegyverek használata csak párhuzamosan fejleszthető, vagyis sokkal költségesebb a többi képzettségnél. A távolsági fegyverek minden esetben kritikus sebzést okoznak (itt az ügyesség a használt változó), ám a lövedékek nem mindig érnek célt, ezért a találati esélyt kell növelni.

Ezeken kívül minden egyéb egyszer megtanulandó, öt képzettségpontba kerülő ismeret. Akadnak azonban olyanok, melyekre többször is költeni kell. Így például minden egyes varázsfőzet receptjét, az elejtett vadak különféle trófeáinak megszerzését külön-külön kell megtanulni, míg ezzel szemben a zárnyitásból rögtön az első alkalommal mesteri szintre emelkedhetünk.

Mesterséges intelligencia

A fejlesztők méltón lehetnek büszkék a játék mesterséges intelligenciájára. Minden lénytípusnak egyedi a mentalitása, így például a farkasok falkában támadnak, és szeretnek távolról rávetődni a prédára, a dögevő madarak hangos rikácsolással próbálják elijeszteni az idegeneket, csak azután kezdenek rohamozni, míg a földikutya azonnal nekiront minden mozgó lénynek, legyen az troll vagy kisegér.

De egyéniségük nem csak a harci helyzetekre korlátozódik, némelyik lény szórakoztató preferenciarendszerrel is bír. Egyik alkalommal eltévedt farkast próbáltam levágni jó néhány óriáspatkány közelében (akkoriban ezek még kihívást jelentettek), mikor az egyik rágcsáló észrevett. Hamarosan társaival együtt rohant felém, miközben én kétségbeesetten igyekeztem minél előbb végezni ellenfelemmel. Nem sokkal azelőtt jártam sikerrel, hogy a szőrmókok odaértek volna, ám ekkor legnagyobb meglepetésemre a patkányok nem rám vetették magukat, hanem a holttesten kezdtek el falatozni.

Lábujjhegyen osontam el a közelükből hálaimát mormolva az ötletgazdag programozók istenéhez. :)

Jó tanács bizonytalanoknak és kezdőknek.

Mi egyebet mondhatnék még? Úgy vélem, a Gothic sorozat egyszerűségében nagyszerű, kiemelkedő bajoktól mentes, hosszú időre biztos szórakozást jelentő alkotás. Persze, végig lehet rohanni rajta két-három izzadságszagú nap alatt, de ennek nincs értelme, mert a türelmetlen játékos rengeteg mókától fosztja meg magát. Nem is győzködlek titeket tovább, egyszerűen csak javaslom, hogy korra, nemre, hovatartozásra való tekintet nélkül mindenki szerezze be magának mindkét epizódot. Azoknak pedig, akik már előrébb járnak egy lépéssel, és hozzáfogtak a játékhoz, álljon itt pár tanács a kezdeti nehézségek elkerülése végett:

- Ha mindhárom lehetséges osztállyal végig akarod vinni a játékot, érdemes megfontolni minél több küldetés elvégzését és szörny kiirtását, mielőtt mesterséget választasz. Ha ezelőtt kimented az állást, nem kell az egész játékot elölről kezdeni, elég ettől a ponttól folytatni a kalandot. (Kipróbáltam, bárkit le lehet győzni páncél nélkül is, csak kellő türelemre és némi taktikázásra van szükség.)

- Már az első fejezetben lehet két egykezes fegyvert találni, melyek 65-öt sebeznek, igaz, 65-ös erőre is szükség van használatukhoz. Kétkezes kardra sem kell várni, abból is akad egy jófajta a fekete troll környékén valamelyik barlangban, de ennek megszerzéséhez komoly elszántságra van szükség a csontváz őrök miatt.

- Az első fejezetben küldetésekkel és az összes szörny kiirtásával körülbelül tizennégy-tizenötös szintig lehet eljutni. A városi emberkék ritkításával még lehet gyűjteni pár tapasztalati pontot, de ekkor persze szerzel magadnak pár haragost is.

- Legtöbben negyvenes szint körül fejezik be a játékot. Mivel minden szintlépéshez tíz képzettségpont jár, ez megközelítőleg négyszáz pontot jelent.

- Érdemes minél előbb elsajátítani a zárnyitás mesterségét, mert ez minimális (öt) képzettségpont ráfordítással rengeteg pénzhez és értékes tárgyhoz juttathat. Itt fontos tudni, hogy a sikeres zárnyitás során nem vesztesz tolvajkulcsot, csak a hibás próbálkozások során törhet bele a zárba. Vagyis, miután kitapasztaltad az adott kombinációt, a mentett állás visszatöltése után szabad a préda.

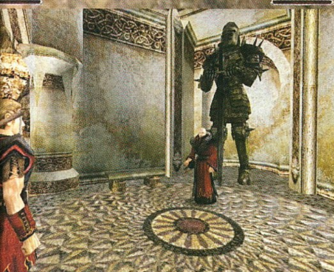














- A sikeres zsebmetszésért tapasztalati pont jár. Ebből is könnyedén össze lehet gyűjteni egy szintre valót, tehát a befektetés lényegében megtérül.

- A trófeák szerzését ráérsz akkor megtanulni, mikor már nem tudod mire fordítani képzettségpontjaidat. Igaz, ezáltal kezdetben pénztől esel el, ám e nélkül is bőven lesz módod harácsolásra.

- Ha valamelyik kereskedő túl magas árat szab az általad áhított holmiért, lehetőséged van az Oblivion varázslat bevetésére ennek megszerzéséhez. Ehhez előbb verd eszméletlenre a szerencsétlent, és lopd ki a zsebéből az árúkat. (Vigyázz, meg ne öld!) Ezután a bűvigét rámondva az egészből semmire sem fog emlékezni, még ha széles vigyorral lóbálod is az orra előtt zsákmányodat. (A legjobb móka a kikötőnegyedben élő alkimista kirablása, mivel nála rögtön hat tekercs leledzik, ráadásul feledő varázs nélkül sem lesz rád dühös.)

- Ha úgy érzed képtelen vagy legyőzni valamelyik lényt, állj be egy vastagabb fa mögé úgy, hogy az pontosan kettőtök között legyen. Mivel a legtöbb szörny egyenes vonalban támad, van rá némi esély, hogy beakad a fába, és ha óvatosan felé oldalazol, előbb-utóbb elérsz arra a pontra, ahol ő nem ér el, de te büntetlenül tudod őt csépelni. Ez ugyan nem tisztességes megoldás, de olykor bocsánatos bűn, sok frusztrációtól óvhat meg.

- Csontvázak, orkok, wargok és emberek ellen a fenti módszer csak korlátozottan alkalmazható, ezek a lények megkerülik a tereptárgyakat. Ám pár ütést nekik is be lehet vinni, mielőtt feléd fordulnának, így legalább a kezdeményezés a tiéd lesz.

- Közelharcban a másik önvédelmi módszer a jobbra-balra csapkodás. Ezzel távol tudod tartani magadtól az ellenfeleket, és kivárhatod, míg hibáznak. Az egykezes fegyver előnye, hogy gyors, folyamatos védelmet ad, ám a kétkezesnek nagyobb a hatóköre. Hosszú távon én ez utóbbi használatát javaslom, de végeredményben minden a játékos mentalitásán múlik.

- Az elsődleges tulajdonságok közül az erőt akár százhúszas értékig is fel lehet tornázni a mestereknél, ha sikerül beszerezned egy ork gyűrűt. Ez hússzal csökkenti eme értékedet, így a tanítók azt képzelik, még nem érted el a limitet. Ha csak ezután használod fel a varázsfőzeteidet és egyéb permanens tulajdonságnövelő tárgyaidat, rendkívüli erőre tehetsz szert.

- Bár alapban nem elérhető, lehetőség van gyorsgombokat rendelni a varázsitalokhoz, így azok csata közben is felhörpinthetők. Ehhez ugyan a Gothic.ini fájlba kell belenyúlni, de nem kell megijedni, a készítők minden kapcsolóhoz elégséges magyarázatot fűztek. (A szóban forgóhoz többek közt azt is, hogy szerintük ez a játékélmény elrontásának egyik legjobb módja. Van benne valami...)



- A legjobb kardot a sárkányvadászok kapják, míg páncélzat terén a paplovagok jeleskednek. Azt gondolom, mondanom sem kell, a varázslók mely téren kiemelkedők. :) ■ **Bird**

> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO minden szempontból kielégítő játék

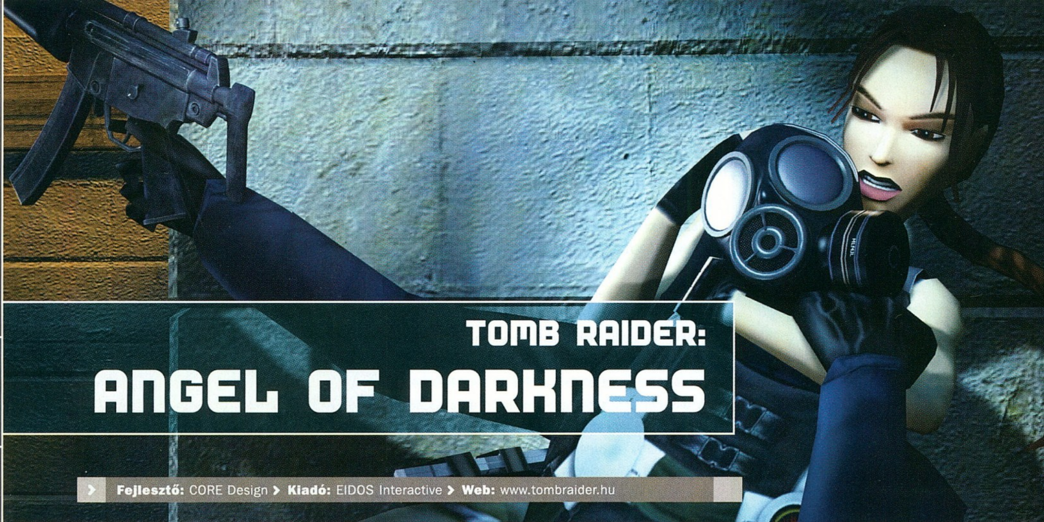
KONTRA pár kisebb programhiba

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 128MB RAM, 800MB HDD

> ARÉNA

Gothic	88%
Morrowind	92%
EverQuest	90%



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

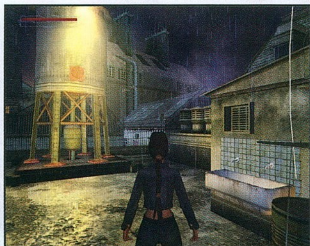
Fejlesztő: CORE Design > Kiadó: EIDOS Interactive > Web: www.tombraider.hu

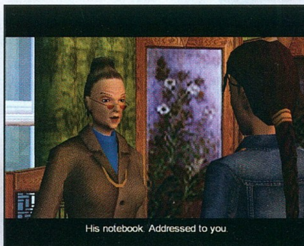
Beleborzongok, ha felidézem, milyen hatással volt rám 1995-ben az első Tomb Raider. Korszakalkotó volt, mérföldkő, zseniálisan újszerű játék, mely létrehozta a „3rd person action-adventure" kategóriát. A sorozat immár hatodik részét kezemben tartva soha nem látott kettősséggel kellett szembesülnöm: 3 év munkájának gyümölcsét ízlelgetve bizony jókora kukacokra leltem... ez kérem felháborító!

SÖTÉT FELHŐK GYÜLEKEZNEK. A Tomb Raider játékok eddigi részeiben a történet akciófilmekbe illő volt, az átvezetőkben mesélt részek pedig misztikus kincsek, sírok, helyszínek köré épültek Lara egy-egy hőstettét mesélve el. A „Sötétség Angyala" azonban - ahogy azt a cím is sugallja - sokkal komolyabbra, személyesebbre vette a sztorit. A forgatókönyv rögtön a közepébe vág: Párizsban, Werner von Croy (ugye, mindenki emlékszik még rá, amint hagyta, hogy ránk omoljon az a bizonyos piramis Egyiptomban?) lakásán vagyunk, parázs vitában az öreggel, melynek végén Von Croy meghal. A körülmények tisztázatlanok, Lara nem emlékszik semmire sem, de mivel minket látták utoljára a lakásba menni, a rendőrség üldözőbe vesz, megkezdődik a hajsza. Menekülnünk kell hát, ki kell derítenünk a gyilkos valódi személyét, nyomokat kell szereznünk, amelyeken elindulhatunk, és tisztázzuk Larát a vád alól.

Bizony, e „dark" hangulat elől nincs menekvés. Az első pályák rettentő nyomasztóan hatnak, hol szakad az eső, hol klausztrofóbiánk lesz a zegzugos csatornahálózatban, hol pedig borult az ég, vagy a diszkó színorgiája próbál őrületbe kergetni – elvégre Párizsban késő ősz van: az első fénysugár a Louvre-ba történő betörés, ahol végre színpompás festmények és impozáns szobrok között bóklászunk. A további pályák szintén fullasztók: a föld alatti ásatásból elérkezünk a csapdákkal teletűzdelt Ősök Sírjához és az Évszakok Csarnokába, a játék első felének legmeghatározóbb színhelyére. Ezután is a fekete hangulat dominál, a játék második helyszínén, Prágában sincs feloldozás – ide a könyörtelen tél köszöntött be.

Ez a komoly hangulatvétel a program javára válik, a történet sokkal nagyobb teret és súlyt kap, a játék nem küldetések laza halmaza, melynek keretében bejárjuk a fél világot! Immáron Larát kell megmenteni, majd pedig felgöngyölíteni a szálakat, és végezni a háttérben álló bűnszövetkezettel. Érdekes párhuzamként megemlíteném, hogy az első mozifilmben Lara/Jolie az Illuminati vámpír-klán tagjaival állt harcban, itt pedig a titokzatos Cabal vámpír-klán tagjai a főellenfelek. A mozis hatásokat hangsúlyozandó az átvezető képsorok (a 3D motorral készítettek) sokkal inkább a történetre építenek, és bőven tartalmaznak hosszabb beszélgetős részeket is. Apropó, párbeszédek! A történet folyamán nagyon sok szereplővel találkozunk, akikkel beszélgethetünk, válaszaink közül pedig választhatunk is (itt jegyzem meg, hogy néhány helyen rossz válaszok esetén idő előtt tűnik fel a GAME OVER felirat) mintegy bevonva a játékost a történet alakításába – ami persze nem igaz, csak jól hangzik. Halkan jegyzem meg, hogy ezt az ötletet már láthattuk a „No One Lives Forever" első részében is, és nekem ott is tetszett. Ettől az NPC-sditől kifejezetten olyan érzésünk lesz, mintha kalandjátékot játszanánk, ráadásul akad olyan feladat, mely tovább erősíti ezt az érzést: Bouchard keresésére indulva két szereplő közül választhatunk - akivel hamarabb beszélünk, az segít nekünk, és innentől fogva a menekülés is másképpen alakul (két történetfonal, két megoldási lehetőség)! Hab a tortán, hogy „boltos" is van a játékban, Rennes személyében, akinek eladhatjuk zsákmányolt tárgyainkat – azonban vásárolni már nem tudunk tőle. További érde-







kes designeri döntés volt a pénz szerepeltetése is, hiszen nincs róla információnk, milyen szerepet játszik a játékban (nekem mindig volt belőle bőven, ráadásul, amikor fizetni kellett valamiért, akkor sem lett belőle kevesebb).

Összességében érződik, hogy új elemekkel igyekeztek tarkítani a már-már sablonos (kapcsolóhuzigálós, tárgykeresős) TR-játékmenetet. A játék elején sikerült is, kár, hogy ez a törekvés a későbbiekben már inkább elsikkadt. És hogy mi a véleményem a Kurtis Trenttel vívott szörnyhentelős részekről? Nekem nagyon nem tetszettek, idegen testként viselkedtek a játékban – feszülten vártam, hogy végre visszakapjam Lara irányítását!

Fitness-szakkör. Lara a már megszokott mozgáskultúráját hozza, az animációk még folyamatosabbak és élethűbbek, mint eddig bármikor. Néhány új mozgás van: ereszcsatornára mászás és függeszkedésből plafonra csimpaszkodásba történő átmenet. Néhány régi elem viszont elmaradt (gyertyaállás és ugrás közbeni megpördülés), ezzel együtt Lara kondija is leromlott. Most már csak bizonyos ideig képes függeszkedni, csimpaszkodni vagy falra mászni (ha nem bírja tovább erővel, akkor lezuhan). Igaz, hogy a játék során hősnőnk meghatározott cselekvésektől „fejlődik" (erősödnek a karjai, a lábai, vagy minden végtagja), és csak így „kicombosodva" lesz képes bizonyos ajtók betörésére, tereptárgyak elmozdítására vagy feneketlen mélységek átszelésére.

A legszörnyűbb azonban az, hogy ezeket a mozgásokat Lara milyen módon hajtja végre: agilitásról szó sincs, ez valódi „idősek otthona"! Újdonságként lehet egérrel is terelgetni hősnőnket, de mivel ennek használata kiszámíthatatlan (néha túl érzékenyen reagál) és körülményes, inkább maradjunk továbbra is a billentyűzetnél (konfiguráljuk át kedvünk szerint, a hátizsák marad a TAB gomb). A billentyű lenyomása és a parancs végrehajtása között idő telik el, hosszú idő. Különösen bosszantó, amikor időre menő vagy nagy pontosságot igénylő mozdulatsort kell végrehajtanunk: az indirekt irányítás miatt gyakran előfordul, hogy elhalálozunk (a karakter oldalazás helyett forgott, előreugrás helyett felfelé ugrott stb.), és bizony ilyenkor elragadtatásunkban felemlegetjük a készítők családfáit. Javaslom mindenkinek, hogy gyakorolja a lépcsőn történő forgást, én beleszédültem. Egyszóval, Lara terelgetése pontatlan, lassú és körülményes (ugye az Obscura Festményt őrző szellemen mindenki elsőre továbbjutott?). Hihetetlen, hogy némely „elem" kezelése milyen körülményes: számkombináció beütésekor kilépni csak az ENTER gombbal lehet, biztonsági kamera nézetből a visszaváltást csak a GUGGOLÁS gombbal tehetjük meg, arra pedig, hogy a megszerzett térképeket hogyan lehet megnézni, nem sikerült rájönnöm. Ha meg egyáltalán nem lehet megnézni, akkor miért mondja Lara néhány helyzetben, hogy „itt az ideje megnézni a térképet"?

Aztán itt van még a lopakodás. Egy egész játékmódot terveztek rá - a fejlesztők megkísérelték integrálni, mint játékelemet. Kétségtelen, hogy a mozdulatsor jól néz ki, és kifejezetten látványos, ahogy Lara egy-egy sarok mögül kidugja a fejét, és a kamera kikémlel, de abszolúte felesleges. Miért lopakodjak oda valaki mögé, és próbáljam megfojtani kockáztatva ezzel, hogy megfordul, és közelről agyonlő, ha messziről biztonságosan le tudom lőni?

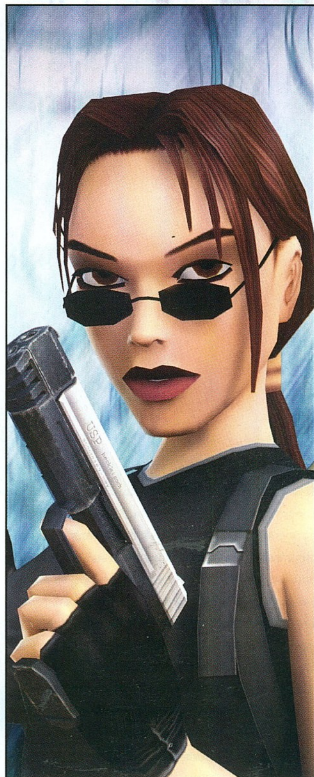
A feladatok kellően sokrétűek (tudom, a szkeptikusok itt azt mondják, hogy a játék csak kapcsoló-húzogatásból, tologatásból, ugrálásból, tárgymegszerzésből, lövöldözésből és irdatlan mennyiségű mászkálásból áll), a helyszínek pedig kellően érdekesek ahhoz, hogy az irányítás szörnyű mivoltát feledtetni tudjuk. A kaland során számos fantasztikus gépezettel, földöntúli szörnyeteggel és vizuálisan elképesztő helyszínnel találkozunk, hogy tovább- és továbbhaladjunk. Vannak kifejezetten logikai feladatokra épülő pályák, akadnak ügyességi részek, és léteznek akciódús helyszínek is.

A játékos legfőbb mozgatórugója továbbra is az új helyszínek bebarangolása, az új feladatok teljesítése és a történet előregörgetése lesz.

Obscura festmények. Az eddigi 5 Tomb Raider részben szinte tendencia volt, hogy a 3D motor a korához képest elavult. CORE-ék azonban alaposan rácáfoltak a fanyalgókra, anglicizmusok igazi tárházát zúdítják ránk: pixel és vertex shaderek, bump mapping, environment mapping, fog, heat haze, depth pass rendering, anisotropic filtering, dynamic shadows és még sorolhatnám. Mindez azt jelenti, hogy megfelelő hardver birtokában az előző lehetőségek bekapcsolásával és a karakterek részletességét is maximálisra húzva a TRAoD felveszi a versenyt korunk legmodernebb 3D motorjaival. Látszik, hogy az optimalizálásra már nem maradt idő, a nagyobb külső helyszíneken erőteljes lassulásoknak lehetünk tanúi (helyenként - pl. „St. Aicard's Graveyard" - pedig slideshow-vá válik a játék), míg zárt helyszíneken gyors marad. A motor olyan esetekben is óriási FPS-vesztést produkál, amikor egy-egy effekt a kamerához nagyon közel játszódik le (robbanás, lávafortyogás, szélfújás, vízcsobogás, a szellem glow-ja stb.).

Annak ellenére, hogy a játék csak két városban játszódik, a készítők minden eddigi tapasztalatukat bevetették, hogy ismét elvarázsoljanak minket. Erőfeszítéseik sikert arattak, a területek szöges ellentétei egymásnak, a fantasztikus utazás ismét magával ragadó, a gigantikus termek és szerkezetek designja és látványa ismét elismerő csettintéseket váltott ki belőlem. Láthatóan odafigyeltek a részletekre: a szobák/lakások berendezése nagyon jól összeválogatott, a termek tervezése és a csarnokok hangulata pedig teljesen egyedi. Az Évszakok Csarnokában voltam igazán elégedett, ahol a négy őselemnek megfelelő négy óriási terem feladatait kellett teljesíteni – ezeket mindenkinek látnia kell!

Szintén nem érheti szó a ház elejét a hangzást illetően! A hangalámondások profizmusról tanúskodnak, akárcsak a zenék és a hangeffektek. A sok szöveg és szereplő csak jót tett a sorozatnak: jól megírt, fekete humorral kacérkodó, francia és cseh akcentussal megspé-











kelt mondatok hangzanak el a szereplők szájából. A térhangzásról az EAX 2 szabvány gondoskodik, szinte mellettünk csapkodják szárnyukat a denevérek, és a visszhangzó üvöltések mosolyt dermesztenek az arcunkra. A zene mindig a pályához illő, az átvezetők alatt pedig dramaturgiailag követi az eseményeket, minden traktusában tökéletes munka – lassan, de biztosan 8 év alatt végre előtérbe került.

MESTERKÉLT INTOLERANCIA. A játék akciórészei igazi mélyütések. A tűzharcok fikarcnyi izgalmat nem jelentenek, legtöbb ellenfelünket olyan távolról le tudjuk lőni, hogy visszalőni sem tud (mármint ha lőfegyver van nála)! Ha megsérülünk, akkor pedig beugrunk a hátizsákba, beveszünk egy egészség-csomagot, és folytatjuk a harcot. Ha az MI észrevenne minket, akkor is másodpercekbe telik, mire reagál – azaz reagálna -, mert addigra már telenyomtuk ólommal. Akadnak karakterek, akik közelharci fegyvert viselnek, rájuk még a lőszert se pazaroljuk, egyszerűen csak rohanjunk el mellettük! Nem lett ez így túl egyszerű, mellesleg nagyon debil, kedves CORE?

Egyéb csúnya hibák is felütik a fejüket a játékban, címszavakban megemlíteném őket. A zökkenőmentes kamerakezelés továbbra sem megoldott – a fix nézetekből pedig az irányítás teljesen megváltozik, az irányok felcserélődnek. A szereplők néha még mindig képesek átlőni a falon vagy belemászni a tereptárgyakba. Néhány helyszínen a játék töltés közben kidob Windowsba. A puska nem látszik Lara kezében. Némely konfiguráción a játék nem játssza le a renderelt (FMV) videójeleneteket.

Igaz, hogy létezik már javítás, mely a bajok nagy részét orvosolja, de egy ilyen patinás sorozat, egy 3 évig készülő játék nem tartalmazhat ilyen hibákat!

EN-CORE. Szóviccem franciául annyit tesz: „tovább", egyben utal arra, hogy most nem kell 3 évet várnunk az újabb részre, hiszen a CORE egyszerre két újabb Tomb Raider rész elkészítését kezdte el: a sorozat ismét visszakanyarodik gyökereihez, jön Egyiptom és az egzotikus színhelyek. De hogy milyen sikerrel? Sok függ attól, hogy a fejlesztő tanult-e a TRAoD hibáiból, és végre rászánja magát az irányítás megreformálására. Addig is kalandra fel: vár rám Prága vége és a Monstrum, a következő számban a végigjátszásnál újra találkozunk!

A játék a megjelenése után azonnal betört az eladási listák élmezőnyébe, és várhatóan ott is tanyázik pár hónapig. Valószínűleg csak Angliában eladnak annyi TRAoD játékot, ami visszahozza az irdatlan hosszú fejlesztésre és a tömérdek marketingre költött pénzt.

■ DAUBY

> ÉRTÉKELÉS

74%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO izgalmas történet > csodaszép grafika > kiváló zene és hangalámondás > elképesztő helyszínek

KONTRA szörnyű irányítás > óriási gépigény > sok egyéb hiba

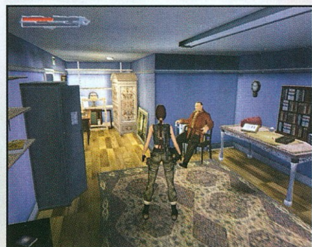
> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII1GHz, 256MB RAM, 1,6GB HDD

> **ARÉNA**

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	88%
Tomb Raider: Last Revelation	89%
Indiana Jones and the Infernal Machine	82%

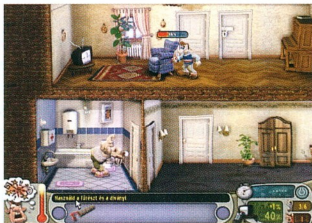






Fejlesztő: JoWood Productions > **Kiadó:** JoWood Productions > **Web:** www.neighbours-from-hell.com

„Kezdődjön hát a show! Woody éppen belép a mit sem sejtő szomszéd lakásába. Emlékeztetőül az adásba most bekapcsolódóknak, Woody pokoli szomszédjának lakását technikusaink tucatnyi rejtett kamerával, mikrofonnal szerelték fel. Woody tehát a szomszéd tudta nélkül garázdálkodik a lakásban, ahol hamarosan az Önök szeme előtt kergeti őrületbe ezt a fickót. Közben Woody elkövetett néhány dolgot a fürdőszobában, mialatt a szomszéd békésen kávézgat a konyhában. Óvatosan beoson a nappaliba, majd az édességet kicseréli a fürdőkristályokkal. A szomszéd pedig már jön is. Woodynak éppen hogy sikerült kiosonnia, majd elrejtőznie. Mi lesz még itt?! Sokan kérdezik, de biztosíthatok mindenkit, én sem tudom, mi fog történni. A fülembe csak különböző csengőhangokat játszanak be, azt nem, hogy mi fog történni. De lássuk csak: a potrohos szomszéd bedob egy párat az édességes tálból. Már vörösödik is a feje! Jól felfordulhatott a gyomra a fürdőkristálytól, mert a farát fogva már ront is a fürdőszoba felé. Hopp, mekkorát tanyázott. Szinte ráfeszült a padlóra. Hiába, a jó öreg szappanos trükk nem vall kudarcot. Dühösen feltápászkodik, és ráveti magát a klotyóra. A klotyópapírtól eldugult szerkezet látványa azonban már kirobbanóvá fokozza idegállapotát. Woody csínyjei bejöttek, a műsor nézettsége nagyot ugrott, mi kell még?"



A JoWood legújabb házi fejlesztése egy kissé perverz valóságshow-ban való aktív részvételt kínál.

Woody, az általunk irányítható főszereplő megelégelte a sokak számára ismerős jellemzőkkel rendelkező pokoli szomszéd ténykedéseit. Ő az, aki nem bírja szó nélkül megállni az utcán játszó gyerekeket, aki távcsővel kukkolja a szomszédokat, aki késő délután áll neki zajosan barkácsolni. Minden hangos rendezvényen felháborodik, de teljes hangerővel nézi a meccset, rendszeresen fülsértően zongorázik és képes a teraszon szalonnát sütni. Egy ilyen alak megleckéztetésének nemes feladata vár tehát Woodyra, aki csupán két nehézséggel néz szembe. Az egyik gond akkor következik be, ha a szomszéd rajtakapja a lakásában, aminek nyolc napon túl gyógyuló következményei vannak. A műsoridény folytatásának másik akadálya az alacsony nézettség lehet, amit a rekeszizmok alapos tornáztatásával lehet emelni.

Ha egészen pontos képet akarok festeni a játék hangulatáról, akkor meg kell említenem a Reszkessetek Betörők filmeknek hátba, fejbe sújtó, olykor igen kemény poénjait, valamint a Beavis & Butthead-életérzést. E két alkotással rokon humorral találkozhatunk a játéknak teret engedő lakás nyolc helységében. Különböző csapdák állításával és csínyek elkövetésével a játék célja és egyben fő jutalma a szenvedéseket átélő szomszéd látványa, amint fájdalmas élménybe keveredik az árammal, a síkos padlóval, a méhkassal és Woody egyéb ténykedéseivel.



Aki már játszott hagyományos kalandjátékokkal (LucasArts, Sierra), az már mindent tud is a játékmenetről, amely kimerül a tárgyak felszedésében és megfelelő helyen való használatukban. Ha éppen nem használunk semmit, vagy nem a megfelelő időben, akkor Woody megjegyzése sokat segít, hogy kitaláljuk a csínytett mikéntjét.

A Pokoli Szomszédok, amint a cím maga is sugallja, magyar kiadása a játéknak, valamennyi pontján magyar szövegekkel. Tekintve, hogy ez még nem teljesen megszokott, érdemes dicsérettel illetni a fordítást végzőket. Az egy-két gépelési hibától eltekintve jó hangulatú, a fordítás ízétől mentes magyar nyelvű programot vehetünk kézbe nekik köszönhetően.

A Pokoli Szomszédokról szinte csak jót lehet mondani, hiszen a poénos és tökéletes animációk mellett rajzfilm-jellegű háttér és változatos hangeffektek teszik igen szórakoztatóvá a játékot. Hiányossága mindössze a rövid játékidő. A három adásidény összesen 14 „pályából" áll, melyek időkorláttal is átlagosan mindössze hat percesek. Ha beleszámoljuk a gyakorlásokat és a rendkívül könnyű feladatot jelentő tárgy-tárgy összepróbálgatásokat is, legfeljebb négy óra tiszta játékidőt kapunk. A címben szereplő többes szám is pusztán általánosító jellegű, mivel egyetlen szomszéd egyetlen lakásában zajlik a móka. Mindez azonban nem csorbítja az eredeti ötletből született játék értékét, melynek végén hátradőlve elmondhatjuk: ez jó mulatság, gyerekjáték volt!

LÁZI

> **ÉRTÉKELÉS**

74%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO magyar kiadás > egyszerű kezelés, még a szomszédasszony is elboldogul vele > nagyon alacsony gépigény

KONTRA nagyon könnyű > bedrótozott játékmenet, nem ösztönöz újrajátszásra > valójában csak Pokoli Szomszéd!

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
P166, 64MB RAM, 130MB HDD

> **ARÉNA**

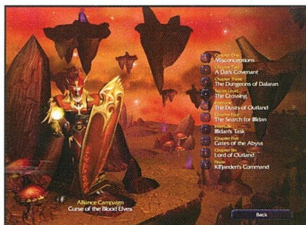
Ghost Master	92%
Dungeon Keeper	89%
Dungeon Keeper 2	92%

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

> **Fejlesztő:** Blizzard > **Kiadó:** Vivendi Universal > **Web:** www.blizzard.com

Kiegészítőt készíteni egy már meglévő játékhoz meglehetősen egyszerű feladatnak tűnik. Nincs más dolgunk, mint kibővíteni a meglévő történetet, összeütni valami izgalmas hadjáratot, megspékelni az egészet néhány új egységgel és varázstárggyal, és az aranybánya máris mehet sokszorosításra. Sok cég gondolkozik így, és sokkolja őket a hír, miszerint a kutya sem veszi az ilyen küldetéslemezeket. Szerencsére van nekünk egy Blizzardunk is, mely meglehetősen régóta van már a szakmában (viszont meglepően kevés játékot készítettek eddig), de még soha nem panaszkodtunk egyetlen kiegészítőjükre sem. Időt és pénzt nem kímélve olyan produktumokat tettek le az asztalra (Brood Wars, Lord of Destruction, Hellfire), melyek még az alapjáték megjelenése után is arra ösztönözték a rajongókat, hogy ismét elővegyék, és végigjátsszák az adott programot. Nincs ez másképp a Frozen Throne kiegészítővel sem, a blizzardos fiúk ismét nagyot domborítottak, nem pocsékolták el az egy év fejlesztési időt.







AZOK AZ ELVARRATLAN SZÁLAK! A Frozen Throne története közvetlenül Archimond és a Burning Legion bukása után indul. Az orkok, emberek és éjtündék szövetsége viharos gyorsasággal bomlik fel, a közös ellenség eltűnésével fellángolnak a régi ellentétek, és úgy tűnik, az egykori szövetségesek hamarosan egymás nyakának ugranak. Arthas herceg és a démonvadász Illidan szabadon garázdálkodik, senki sem látta őket a démonvezér bukása óta. Illidan egykori őrzője, Maiev Shadowsong azonban megszállottan kutat a szökevény után, mindent elkövet annak érdekében, hogy a renegát éjtünde visszakerüljön a cellájába. Az egykor hatalmas elf nemzetség maroknyi túlélője még bízik a Szövetség erejében, de az előítéletekkel szemben ők sem tudnak mit kezdeni. Váratlan módon azonban új szövetségesük akad az Illidan által felébresztett kígyóemberek személyében. A karizmatikus Illidan mindkét nemzetet a maga oldalára állítja, és ezzel a hadsereggel vonul az élőhalott Lich King legyőzésére. Arthas herceg időközben visszatér ősei földjére, és önhatalmúlag kikiáltja magát királynak. A démonlordok persze nem nézik jó szemmel az ifjú herceg trónra lépését, de egyelőre tehetetlenek a hatalmas erővel bíró halállovaggal szemben. A Lich King azonban fokozatosan gyengül a messzi északon, így Arthasnak hamarosan menekülnie kell. Elindul tehát a versenyfutás az idővel, ahol a tét nem kevesebb, mint az élőhalottak felett gyakorolt hatalom megszerzése.

ÚJÍTÁSOK BLIZZARD MÓDRA. Lassan közhely lesz már, de ettől függetlenül igaz, a Blizzard annyi újdonságot pakolt ebbe a kiegészítőbe, hogy más fejlesztőknél abból bőven kijönne akár több játék is. Először is itt vannak a hadjáratok: három teljesen új, összefüggő küldetéssorozatot kapunk. Ahogy azt a WarCraft III-ban megszokhattuk, csak úgy játszhatjuk le az egyes részeket, ha az előzőt már teljesítettük. A történet teljesen összefügg, gyakran előfordul, hogy korábbi szövetségeseink ellen kell a későbbi küldetésekben harcolnunk, sőt az sem szokatlan, ha az előző hadjáratban dédelgetett hőst kell hidegre tennünk. Az éjtündékkel kezdünk, ezután jönnek a blood elfek, és a végére maradt az élőhalott horda Arthas herceggel. Az orkokat szándékosan nem erőltették bele a történetbe, róluk külön hadjárat szól, mely kicsit elüt a megszokottól. Itt ugyanis a stratégiai rész teljesen kimaradt, megmaradt viszont a Diablóra emlékeztető akció-RPG rész, amelyben két hőssel és az ideiglenesen hozzájuk csapódó zsoldosokkal kell teljesítenünk az előírt küldetéseket. Nézzük akkor fajokra lebontva, mivel is rukkolt elő a Blizzard.

Night Elf. Mint minden faj, ez is gyarapodott egy új hőssel, nevezetesen a Wardennel. Meglehetősen erős karakter, okosan használva a varázslatait

komoly tényezőt jelenthet a csatákban. A törékeny éjtündék új szövetségesre tettek szert a hegyi óriások személyében. Ezek a brutális, de jó szándékú behemótok meglehetősen lassúak, de iszonyatosakat képesek ütni, és ráadásul még a fákat is kicsavarhatják a helyükről, hogy aztán fegyverként használják azokat. Az éjtündék másik új lénye a Faerie Dragon, mely igazából csak a mágiahasználók ellen hatásos. Mágiával nem sebezhető, viszont képes az összes varázstudót támadni. Az első támadás után képes dimenziósíkot váltani, így a második lövedék vagy ütés már nem találja a helyén. A hadjáratok sorában igazából csak egy küldetésben kapott szerepet.

Emberek/Blood Elves. Az emberi faj igazából csak másodhegedűs szerepet kapott, új egységekkel az elf túlélők gyarapodtak. A hősük nagyhatalmú varázsló, ő a Blood Mage. Nem harcos típus, viszont tűzalapú varázslatai nagy hatékonyak. Különösen főnixmadár-megidézése hatékony (bár azt azért hozzá kell tennünk, hogy ezt az Age of Mythologyban tavaly már láthattuk), a megölt tűzmadárból kis idő elteltével új Főnix kel ki, nincs más dolgunk, mint megvédeni a tojást a támadásoktól. A Faerie Dragonhoz hasonlóan az elfek Spellbreaker harcosa is a mágiahasználók ellen lett kifejlesztve. Teljesen immúnis a mágiára, képes átvenni az irányítást a megidézett lények fölött, sőt még az ellenfél pozitív mágiáit is képes ellopni, és átadni azt a saját társainak (ugyanezt teszi a negatív varázslatokkal, azzal a különbséggel, hogy ott a saját egységekről rakja át az ellenfélre). A másik új egység a Dragonhawk Rider, ez a légi alakulat kifejezetten a bázisvédelmek semlegesítésére, illetve az ellenfél légiereje ellen lett létrehozva. Cloud varázslatával képes mágikus ködbe burkolni a támadó tornyokat így semlegesítve azok tűzerejét. A második varázslatával mágikus béklyóba veri az ellenfél légi egységeit, így a földiek is képesek őket támadni.

Élőhalottak. Talán az undeadek kapták a legjobb új hőst a Crypt Lord személyében. Ez a hatalmas bogár iszonyú erős, és szinte áthatolhatatlan páncélzattal lett felvértezve. Leghatásosabb varázslata a sáskajárás, mely az összes környező ellenfelet sebzi. Új egységük az Obsidian Statue, mely képes regenerálni a környezetében lévő egységek élet- és varázserejét (egy fejlesztés segítségével átalakíthatjuk repülő egységgé, mely a Destroyer nevet viseli). Az elfekhez hasonlóan ők is megkapták a jégtorony-védelmet.

Orkok. Igaz ugyan, hogy a történetből kimaradtak, de ettől függetlenül nem maradtak hős és új egységek nélkül. A troll Shadow Huntert az akció-RPG részből ismerhetjük, nekem különösen a gyógyító hulláma jött be. Itt is két új egység kapott helyet: a Bat Rider és a tauren Spirit Walker.





Mind a négy faj egységesen kapott egy új épületet, nevezetesen a varázsboltot, ahol a hősök vásárolhatnak különféle mágikus eszközöket. A legtöbb tárgy mind a négyféle boltban megtalálható, de lesznek olyanok is, melyeket az adott faj érhet el (ivory tower az emberek, ceremonial skull az élőhalottak esetében...). Újdonság továbbá a flottilla megjelenése, ezt nagyon hiányoltuk a WarCraft III-ból. Építeni ugyan nem tudunk hajókat, de a goblin kikötőkben bérelhetünk szállítóhajókat, fregattokat és csatahajókat. A hadjáratokban ugyan nem szerepel, de a többjátékos részben feltűnik a fogadó, ahol öt semleges hőst bérelhetünk fel. Ezek a hősök pénzért bárkihez elszegődnek, ütőképes kalandozó csapatokat állíthatunk össze belőlük. A zsoldos hősök mindegyikét megtaláljuk a hadjáratokban, ott szervesen beépülnek a történetbe (a részeges panda, a naga boszorkány, a félork-ogre vadak ura, a démon és végül az élőhalott tünde ranger). Számos új fejlesztés is helyet kapott a kiegészítőben tovább mélyítve ezt a remek játékot. Maga a stratégiai rész igazából nem sokat változott, nagyon odafigyeltek viszont arra, hogy a négy faj egyensúlya ne boruljon fel. Új elemként jelentek meg a rúnák, melyek felhasználásával a környéken lévő összes egységen pozitív hatást érhetünk el. Nagyon bejött a Blizzardnak az a felfogása, miszerint nemcsak az alapfajok kaptak helyet a játékban. Ilyen alfaj a kígyóemberek klánja, ők igazából az elfek víz alatti megfelelői. Több küldetésben irányíthatjuk őket, a végére egészen szimpatikusak









lettek. A küldetések is profi módon lettek felépítve: számtalanszor előfordult, hogy az addig halálos ellenség szövetségesként tűnt fel a későbbi küldetésekben.

Rengeteg opcionális küldetés is helyet kapott a hadjáratban, ezek teljesítése nem kötelező, viszont nagymértékben megkönnyíti a feladatunkat. Ötletesen lett megoldva a varázstárgy-rendszer is, gyakran komoly fejtörést igényel, hogy érdemes-e lecserélnünk a már meglévő eszközeinket (a megunt varázstárgyainkat a mágusboltokban akár el is adhatjuk).

A KÜLSŐSÉGEK: GRAFIKA, ZENE, HANG. A WarCraft III kinézetéért felelős alapmotor változatlan maradt, néhány új grafikai elemmel bővült csak (pl. az elsüllyedt város...). A Blizzard a fotórealizmus helyett inkább a rajzfilmszerű megjelenítés felé ment el (ez jól látszik a World of WarCraftban is), ami szerintem egyáltalán nem jelent hátrányt. A karakterek közelről még mindig eléggé elnagyoltak, de az összhatás annyira tökéletes, hogy néhány óra játék után már észre sem vesszük (ráadásul így még a szerényebb gépeken is tökéletesen fut). Profi módon lettek összevágva a saját motorral elkészített küldetések közti animációk, de igazán az intro és a végső animáció lett szenzációs. Ismét nem kellett csalódnunk a Blizzard animátoraiban, hozták a szokásos szintet.

Csak jót mondhatok a zenéről és a hangokról is, bizonyos küldetések alatt olyan fantasy beütéssel bíró muzsika szól, hogy akár önállóan is megállná a helyét. Dicséretet érdemelnek a szinkronszínészek is, az összes ismert szereplő hangja megmaradt, de az újakra se lehet egyetlen rossz szavunk sem.



VÉGSZÓ. Az egyjátékos hadjáratban összesen 22 küldetést játszhatunk végig (ez igazából kicsit több, mivel az élőhalottak hadjáratának hetedik küldetését három különálló részre bontották), ehhez jön még hozzá a titkos pálya, valamint az ork küldetés. Időben ez legalább 20-30 óra tiszta játékidőt jelent (persze csak normál fokozaton; aki igazán nagy kihívásra vágyik, az kapcsolja fel hardba). Az ork részt végigjátszva meglepve vehetjük észre, hogy itt bizony egyáltalán nem lett befejezve a történet. A fejlesztők két ingyenesen letölthető részt ígértek, melyben az elkezdett sztori tovább folytatódik.

A Frozen Throne jó példa lehet minden fejlesztőnek, hogyan is kell prezentálni egy kiegészítőt. Az ára kicsit borsos (nagyjából 25%-kal magasabb, mint a többi kiegészítőnek), de a pénzünkért ebben az esetben minőséget kapunk. Gratulálunk Blizzard, ez szép munka volt, reméljük, hogy még sok hasonló kiegészítővel örvendeztetitek meg az RTS-rajongókat. ■ **Mocsy**





> ÉRTÉKELÉS

92%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO Hamisítatlan Blizzard kiegészítő, közel 30 óra tiszta játékidő, magával ragadó történet

KONTRA Kicsit kopottas grafikus motor, sokat kell várni a következő kiegészítőre

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
Pentium/AMD 400 MHz, 128MB RAM, 1,3 GB HDD

> ARÉNA

Lord of Destruction	90%
Hellfire	88%
Brood Wars	93%



DISCIPLES 2: GUARDIANS OF THE LIGHT

Fejlesztő: Strategy First > **Kiadó:** Strategy First > **Web:** www.disciples2.com

Megszokhattuk már, hogy szinte az összes nagyobb játék a megjelenést követő egy éven belül kiegészítő lemezzel bővül. Szerencsés esetben ez jelentősen kibővíti az eredeti történetet, új hadjáratokat hoz be, új egységekkel, hősökkel és tárgyakkal. Gyakran előfordul azonban, hogy a kiadót csak a bevétel érdekli, minimális módosításokkal dobja piacra a küldeteslemezt a lehető legrövidebb időn belül. Ez történt a Disciples 2 első hivatalos bővítésével is, a két új hadjáraton kívül szinte semmit sem kapunk.

Az új hadjáratok azonban nem biztosítottak volna elegendő vásárlót, ezért valamelyik okos marketingszakember kitalálta, hogy a kiegészítőhöz adják oda az eredeti Disciples 2-t, így azok a játékosok, akik valamilyen oknál fogva lemaradtak az alapjátékról, szintén élvezhessék a kiegészítőt. Ez így rendben is lenne (hiszen kb. 5000 forintért a miénk lehet az alapjáték és a kiegészítő), viszont valaki azt is kitalálta, hogy a tervezett kiegészítőt vágják ketté, vegyék szét a jó (emberek, törpök) és a rossz (démonok, élőhalottak) oldalt. Így jöhetett létre az az érdekes helyzet, hogy júniusban kijött a Guardians of the Light, majd rá egy hónapra meg a Servants of the Dark. Azt persze már mondanom sem kell, hogy a második kiegészítő is tartalmazni fogja az alapjátékot. Aki tehát szereti a stílust, és volt olyan botor, hogy megvette egy évvel ezelőtt a Disciples 2-t, az most három alapjáték boldog tulajdonosa.

A kiegészítő két aprócska hadjáratot tartalmaz, mindkettőben három-három pálya található. A küldetések meglehetősen nehezek, 10-es szintű importált hős nélkül nem is lehet nekivágni. Szerencsére a fejlesztők gondoltak azokra is, akik még nem játszották végig a Disciples 2-t, a Guardians of the Light CD-jére felpakoltak 12-es szintű hősöket (tárgyak nélkül), ezeket betöltve bármelyik kiegészítő hadjáratot elkezdhetjük.

A kerettörténet meglepően jó lett, szinte letehetetlen abbahagyni. Még normál nehézségi fokozaton is nagyon húzós, főként a semleges szörnyek erejét turbózták fel. Gyorsan felejtsük el az alacsony szintű orkokat és farkasokat, itt bizony nem ritka a 20-as szintű ellenfél, ezeknek csak magas szintű partival érdemes nekimenni. Sajnos nincs új saját egység a kiegészítőben, meg kell elégednünk az eredeti lényekkel

Nincs sok változás a grafikában sem, mindössze néhány új harci hátteret kapunk, illetve a fővárosokon végeztek némi fazonigazítást. Újítás viszont a nagy felbontás bekapcsolásának lehetősége, most már akár 1280*768-ban is élvezhetjük a játékot. Újdonság továbbá a harc azonnali lebonyolításának a lehetősége is. Ezzel a hosszadalmas harcokat azonnal lezavarhatjuk, bár készüljünk fel arra, hogy a gép nem mindig a legjobb döntéseket fogja meghozni. Különösen bosszantó ez a fővárosok ostromakor, amikor nyerő csapattal támadjuk meg az Őrzőt, de a gép mégis úgy értelmezi, hogy neki el kell menekülnie a várból.

A kiegészítő 2.0-ás verziószámmal került a boltokba, mely tartalmazza az eddigi összes javítást, de már rögtön a megjelenés után két nappal megjelent a 2.01-es patch, mely orvosolt egy rendkívül csúnya hibát.

Sajnos a kiegészítőben nem egészen azt kaptam, amire számítottam, így kicsit csalódott vagyok. A Guardians of the Light igazából azoknak csemege, akik nem játszották az alapjátékkal, ők ne hagyják ki, a többiek inkább barátkozzanak a Frozen Throne-nal. **Mocsy**





> ÉRTÉKELÉS

76%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	05/15
összhatás	2/5

PRO új Disciples 2 küldetések > 18-as hős szint elérése

KONTRA minimális újdonság > mindössze három küldetés hadjáratonként

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII233, 32MB RAM, 200MB HDD

> ARÉNA

Heroes III: Armageddon's Blade	88%
Heroes IV: Winds of War	67%
WarCraft 3: The Frozen Throne	92%



Shadows of Undrentide





Fejlesztő: BioWare/Floodgate **Kiadó:** Atari **Web:** nwn.bioware.com/shadows

Ritka az olyan szerepjáték, amelyik egy éven át ébren tudja tartani a játékos-társadalom érdeklődését. A Neverwinter Nights ilyen. Már egy év telt el a megjelenése óta, és azóta is rengeteg ember kalandozik vele nap, mint nap felfedezve a mások által készített világokat. Jelenleg az internetről több mint 2500 Neverwinter Nights-modult lehet letölteni, melyek közül nem egyet a fejlesztők is megirigyelhetnének. És ez még csak a kezdet...





DEJA VU. A Shadows of Undrentide története Neverwintertől keletre, Hilltopban kezdődik, ahol távol a világ zajától, e kicsit rideg és kopár vidéken Drogan, a törpe mágus oktatja gondosan tanítványait. Ám egy napon a koboldok megtámadják és kirabolják az iskolát, ráadásul az öreg mester súlyosan megsebesül. Itt kapcsolódhatunk be a történetbe, ahol „kiválasztott" tanítványként indulhatunk útnak, hogy visszaszerezzük az ellopott ereklyéket, és nyomába eredjünk a felbukkanó rejtélynek, amely az Anouroch sivatagon át egy elveszett városig vezet el minket...

A körülbelül 20-30 játékórát felölelő történet jóval kidolgozottabbra és szórakoztatóbbra sikerült, mint az alapprogramé, bár jómagam (sokatokkal ellentétben) a linearitáson kívül abban sem találtam kivetnivalót.

Tehát a méreteit tekintve a SoU nagyjából XL-es hivatalos modul, és ezt az asszociációt erősíti meg az is, hogy a sztori nem folytatása az előzőnek, így csalódni fognak azok, akik kedvenc, magas szintű kalandozójuknak keresnek új kalandot, kihívást. (Ráadásul a várakozásokkal ellenkezően a szinthatár sem emelkedett.)

CSATLÓSOK VAGY TÁRSAK? A kiegészítő három fejezetébe (pontosabban két fejezet és egy közjáték) új, kezdő karakterrel érdemes belevágni, aki a történet végére osztálytól függően kb. 12-15. szintet érhet el. A játék még mindig egyszemélyes, nincs parti, de természetesen most is találhatunk magunknak társat, és bár a választék kisebb, mégsem csalódunk, mert csatlósaink emeltszintű AI-val és új lehetőségekkel is rendelkeznek, így csapattársként is megélhetők, bár



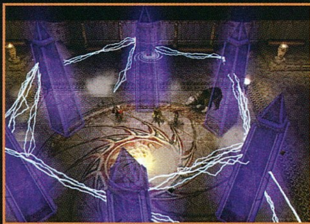
még mindig meg sem közelítik a Baldur's Gate NPC-k eredetiségének és elevenségének szintjét.

A SoU-ban lehetőségünk nyílik arra, hogy hozzáférjünk csatlósaink tárgyaihoz, ruházatához (inventory), ami bizony nagyon hiányzott már. Szintén örvendetes, hogy beleszólhatunk abba, hogy a többkasztú karakter például Dorna (cleric/thief) miként fejlődjön – bár szintlépésének csak irányába, részleteibe nem.

Én Xanost, a half-orc sorcerer/barbárt még nem próbáltam, ám Deekin minden bizonnyal a kalandjátékok egyik legszórakoztatóbb NPC-je, aki faját tekintve kobold (annak sem túl bátor), és kasztnak a bárdot sorsolták ki neki. Vidám kis fickó, annyi szent, egészen sajátos életszemlélettel, ami nem csoda, ha valaki előzőleg egy sárkányt szórakoztatott dalaival. Persze az Elfeledett birodalmakban történnek különös dolgok, egy törpe druida után már nem lepődök meg semmin!

Így aztán, bár elsőre Dorna kísérte el papnőmet útján (szegény kis bárdot hamar visszavittem a karavánhoz, miután több gond vont vele, mint haszon), második nekifutásra valószínűleg olyan karakterosztályú hőst választok, aki Deekinnel az oldalán „győzedelmeskedhet", és értékelni tudja e bolondos fickó dalait.







ÚJDONSÁGOK. A karaktergeneráláskor azonnal mindenkinek fel fog tűnni az első újdonság, ugyanis a kínálatban öt újabb osztályt találunk, bár ezek egyike sem aktív alapszinten, hiszen elérésükhöz bizonyos feltételeknek (részletesen megtalálható a kézikönyvben és a karaktergenerálás kaszt-információjában is) eleget kell tennünk. Így körülbelül a 4-5. szint magasságában érhetjük el, hogy valamelyik presztízs kasztba (arcane archer, assassin, blackguard, harper scout, shadowdancer) tartozunk. A kínálat persze nem teljes, LaWMaN a dwarven defendert, jómagam pedig a loremastert hiányoltam, no de ne mohóskodjunk, valami kell legközelebbre is.

Kaptunk számos új skillt és featet is, ám ez utóbbiak megítélését és érdemi szerepüket így első végigjátszás után korainak tartanám megítélni...

A három skill közül az appraise-t nem vettem fel, nem tartottam fontosnak, és mivel az egész játékban nem voltak anyagi gondjaim, valószínűleg jól döntöttem. A craft trap érdekes színfoltot hoz a játékba, akik szeretnének csapdaállítással pepecselni, azoknak feltétlenül ajánlom (ha a következő karakterem tolvaj lesz, kipróbálom). Jómagam nem használtam, ám Dorna rendszeresen elgurult a támadások ellen, így a tumble sem tűnik haszontalan választásnak.

Talán mondanom sem kellene, de kaptunk számos új szörnyet (pl. baziliszkusz, gorgon, medúza), varázslatot és érdekes fegyvereket is. Ezek közül különösen érdekesek a lövedékszerű holmik, melyekkel jól kiegészíthetjük varázslataink palettáját, hiszen az alkimisták tüzével lángcsóvát húzhatunk, az áldott vízzel élőholtakat irthatunk, a villámkővel csinos robbanást okozhatunk, hogy csak néhány példát említsek. Az alkotókedvűek, akik talán nem is játékosok, bizonyára örömmel fogadják majd a szerkesztőprogram változásait, bővítéseit. A SoU-ban is használt terepek (romok, sivatag és téli táj) felkínálása mellett több, részletekbe menőbb és nagyobb szabadságot felkínáló lehetőséget kapnak. Hogy a szerkesztők mennyire örülnek a „varázslóknak", azt csak ők tudnák megmondani. (Írjon bátran, aki készített NWN-modult!)

ELSŐ MENETBEN. Kicsit kusza és hirtelen felindulásból elkövetett értékelés következik, hiszen csak gyorsan végigjátszottam a történetet, nem volt időm az új kasztokkal foglalkozni, és kimaradt a gonosz oldal feltárása is, bár ha minden igaz, ezt lelkes CD-szerkesztőnk magára vállalta.

Igaz, a történet kezdete erősen hasonlít a NWN kezdeteire, de a későbbiekben már egészen más irányt vesz, és roppant szórakoztatóvá válik, a csatlósunk is szerepet kap benne. Volt olyan alkalom, hogy hangosan kacagtam egy-egy jelenet során, és bizony olyan is, amikor paráztam, mi vár rám az ajtó mögött. Nagyon tetszett a történet átírásának lehetősége, szívesen meg is írtam volna a sztorit. :)

Az akusztikai elemek igencsak feldobták a hangulatot. Profi. A hangok nagyon el vannak találva mind a környezet, mind az NPC-k terén (nem is szólva az új osztályokhoz készült hangokról), maga a zene lehetne kicsit változatosabb, abból több újat is be tudtam volna fogadni dallamokra érzékeny füleimmel.

Sok hibát a programban nem találtam, bár be kell vallanom, amit igen, az méretes bogárka volt, hiszen nemhogy nem tudtam beszélni a Master Jumperrel (mint azt sokan jelezték a NWN-fórumokon), hanem nekem ott sem volt, így aztán kezdhettem újra egy jóval régebbi mentéstől. Érdekes, hogy a fejlesztők megoldásként azt ajánlották, hogy akivel nem beszél, az ölje meg őt. Ezt nem is értem, hiszen semmi nincs nála, ami nekünk kell, sőt mi kell, hogy elvigyünk neki valamit, és utána segít kinyitni az ajtót... Fura.

A történetben sokkal árnyaltabb cselekvési lehetőségeink vannak, mint 1 éve, és a „gonosz" karakterek is több teret kapnak, bár sok esetben bármit is válaszoltam, a történet mindenképpen ugyanúgy folytatódott, csak más volt erre az indok.

Számomra sokat dob a SoU értékén, hogy újrajátszhatóvá teszi az alapprogramot, hiszen az új karakterosztályokkal abban a történetben is kalandozhatunk, így elérhetjük velük akár a legmagasabb szintet is, amire itt nem mindegyik esetében lesz lehetőség (bár lehet a zombiknál tápolni, de halálosan unalmas).

Az Aurora motor változatlan – részemről elégedett vagyok a grafikával, az új szettek is jól sikerültek, de sosem vágytam nagyon csilli-villi játékra, fontosabb a tartalom. Azért különös, hogy a szerintem viszonylag erős gépemen (Athlon XP 2000+, 512 MB DDR RAM, GeForce 4 Ti4200) a közjátékok/animációk és olykor a nagyobb csaták is szaggattak.

A kihívási szintet kicsit még kritizálnám, a paptolvaj/pap párossal igazán nem sok gondom akadt, csak ott jártunk pórul, ahol eszetlen módon, türelmetlenül mentem. Mivel a harcrendszer nem változott, és a kritikus csatákhoz szövetségesek szerzésével nyerhetünk segítséget is, aki nem akar nagyon szerepjátszani, az egyszerű hack&slash stílusban is végigviheti a játékot...

Summa summarum, nekem az új kaland kellemes éjszakákat jelentett, és szívesen játszok vele újra. Akiknek az alapprogram tetszett, azok úgysem fognak gondolkodni, belekezdjenek-e, akiknek nem, azok szerintem adjanak neki esélyt újra. Csak előbb mindenképpen patch-eljétek le. ■ Lily

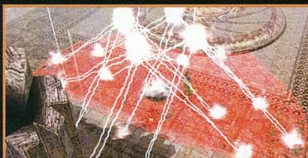


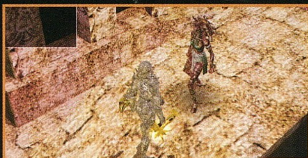
> **FLOODGATE ENTERTAINMENT**
>
> A Floodgate név bizonyára sokak számára ismeretlenül cseng, holott a céget három éve, 2000-ben alapította meg Paul Neurath. A játékfejlesztő ipar veteránjának munkássága gyümölcsei közé tartozik az Ultima Underworld, a System Shock és a Thief is. A csapat tagjainak nagy része volt Looking Glass-os, ami szintén sokat elárul róluk. Érdemes lesz rájuk odafigyelni!



Különvélemény – gonoszkóp

Ha gonosz akarnék lenni... De hiszen én az vagyok (ötlik hirtelen a más vélemény szerzőjének az eszébe). Talán, ha másként alakultak volna a dolgok... Így azonban a kegyelemre semmi esélyt sem látok. A vesédbe látok, ha mégsem így lenne, akkor a pengém utat vág odáig.
Megérkezett hát az első hivatalos kiegészítő a Neverwinter Nightshoz. Tulajdonképpen nem is nevezhetjük kiegészítőnek, mivel nem az alaptörténetet folytatja, és ráadásul a magas szintű karaktereinknek semmi kihívást sem jelent, tehát új személyiség indítására vagyunk kárhoztatva, amiben cseppnyi vigaszt csak a presztízs osztályok megjelenése nyújthat, ráadásul itt sem teljes a lista. Mint azt Lily említette: „Jelenleg az internetről több mint 2500 Neverwinter Nights modult lehet letölteni, melyek közül nem egyet a fejlesztők is megirigyelhetnének." Nos, a helyzet az, hogy nem csak „megirigyelték", hanem párat fel is használtak (ilyen például a társunk inventoryának rendezési lehetősége, vagy a megmaradó hullák, és azok kifosztásának feltűnése). Bár ezek az „újdonságok" leginkább azoknak okozhat meglepetést, akik nem követték figyelemmel Neverwinter világának változásait, fejlődését. A történetvezetés ugyan jobb lett, mint az alapjátékban, ezúttal már többféle formában is megoldhatjuk a ránk váró feladatokat (ki-ki vérmérséklete szerint), de a legtöbb megoldható a „kardélre hányok mindenkit"-effektussal. A változatosságban azonban többször előjön, hogy hiába gonosz az ember, mégsem teheti mindig a kedve szerint valót. Valamint azt nem értem, ha már Drogan mesterék a Harperekhez tartoznak (tudvalevőleg ott támadják a gonoszokat, ahol érik), akkor hogy lehet gonosz tanítványa? De ilyen apróságokkal ne is foglalkozzunk, mert... Az eddig leírtakat tessék gonoszságomnak betudni, mivel a program valójában elvarázsolt, rabjává tett, és nem eresztett, megyek is vissza, s terrorizálom tovább a környék lakosságát. Mi van, Te még nem hallottál a kobold veszélyről? Egy százasért garantálom, hogy nem is fogsz! Hogy erre nem honosak? Ne viccelj, ezen nem múlik, hoztam magammal! Deekin! Látom, máris áll az alku. ■ **LaWMaN** UI: Különben is! Deekinen megint nem volt sapka!

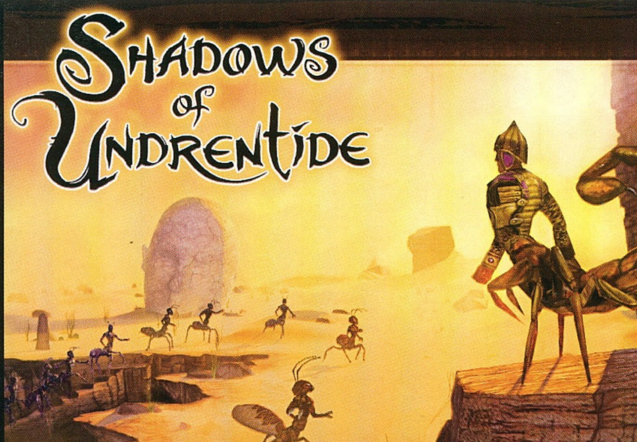






Különvélemény

Sokan, és nagyon vártuk. Egyesek némi szkepticizmussal, mások (alighanem ők vannak többségben) határtalan lelkesedéssel, most azonban mindkét tábor nekieshet az egyik legsikerültebb kiegészítő-lemeznek, mely valaha szerepjátékhoz készült – mert a játék az eltelt alig egy év alatt bizony felnőttkorba lépett. Szerepjátékból SZEREPJÁTÉKká cseperedett. Lassan már nem is emlékszem azokra az időkre, amikor még többen játszottunk párhuzamosan ugyanazzal a játékkal, és nap, mint nap lelkendezve meséltük egymásnak aktuális felfedezéseinket és szebbnél szebb élményeinket. Sajnos sok, magát szerepjátékosnak valló ember hagyta ki minden idők egyik legjobb és legsokoldalúbb kalandját, a Planescape: Tormentet, amely mind a történet összetettségében, mind a karakterek „kijátszhatóságában" messze maga mögött hagyja az egyébként nem érdemtelenül magasztalt Baldur's Gate ciklust. A Shadows of Undrentide, még ha az NPC-k és a történet terén meg sem közelíti a nagy elődöt, egyvalamiben talán le is körözi azt, ez pedig maga az általunk választott szerep „eljátszása". Mert ugye egyáltalán nem mindegy, hogy a buta óriással (aki egyébként csak feleséget akart magának keríteni egy törp lánya személyében) csak hentes módjára tudunk elbánni, vagy teszem azt, versenyt iszunk vele, netán egy kiadós vacsora után belopózunk hozzá, és ellopjuk a kulcsait. Számtalan helyzet megoldása karakterenként változik, és csak ránk van bízva, melyik utat választjuk. Jómagam a mágiahasználó kasztokat szoktam favorizálni, így aztán mágussal vágtam neki a kalandnak, még Lily kezdeti sirámai ellenére is (szegény, mágusként már az első labirintusokban rendszeresen elhalálozott, de hát nem is tudom, mit keresett ott, a gnoll barlangok nem könnyűléptű tündéknek valók...), meg aztán tündérsárkánya sem minden nap lehet a magamfajta halandónak. Sajnos az idő múlásával nem nő meg, pedig de jó lenne végignézni, ahogy „kis" kedvencem csillapítja az éhségét LaWMaN ördögien gonosz blackguardjával... Ugye, picinyem? Éhes vagy, mi? Deekin mindjárt ad neked valami finomat... és Deekin, ne kapálózz már annyit! ■ **Hunor**



> Értékelés

89%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO a SoU többszörösére emeli az alapprogram újrajátszhatóságát is

KONTRA túlságosan rövid › maradt benne néhány kellemetlenséget okozó hiba

> CD melléklet
csalás **háttérkép** **javítás** demo

> Minimum gépigény
PIII800, 256MB RAM, 2GB HDD

> Aréna

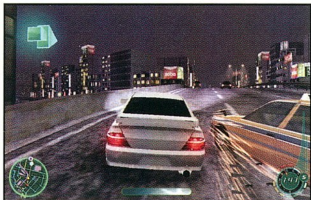
Baldur's Gate 2	95%
Pool of Radiance 2	57%
Icewind Dale	89%



MIDNIGHT CLUB II

Menjünk az Options/Cheat Codes menüpontba, ahol a játék a következő kódokat fogadja:

starlite hallucinálás
howhardcanitbe[x] nehézségi szint -1<x<10
starpower kapunk egy löveget és nincs sérülés
leatherandlace löveget, rakétakilövőt kapunk és nincs sérülés
upupdowndown vagy **rimbuk** arcade játékmódban minden város és jármű választható
griswold bármely város
octane nitró
yerbamate korlátlan nitró



CHASER

Konzolon bevihető kódok következnek, amihez a játékot „Chaser.exe -console" parancssorral kell indítani. A konzol a ` billentyűvel nyitható.

cht_god isteni képességek
cht_flymode repülés
cht_armor 100 páncéljavítás
cht_weapon [fegyver] a megadott nevű fegyvert megkapjuk
cht_health 100 gyógyítás
cht_giveall mindent megkapunk
cht_timescale [idő] időugrás a megadott időpontra



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Keressük meg a játékhoz tartozó mappát, melyben a PROGRAM és a GAMEDIR alkönyvtár is található. Másoljuk a PROGRAM\seadogs.c fájlt a GAMEDIR\PROGRAM mappába, valamint a PROGRAM\CONTROLS\init_pc.c fájlt a GAMEDIR\PROGRAM\CONTROLS mappába.

Ezután indítsuk el a játékot, amelyben az alábbi billentyűk máris használhatók:

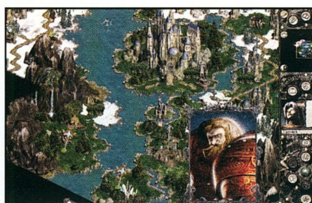
Y sérthetetlenség be/ki kapcsolása
U Shotgun mód (FPS állapotban) be/ki
I +100000 arany
O +50 ügyességi pont
P minden nemzettel való viszony semleges



DISCIPLES 2: GUARDIANS OF THE LIGHT

Játék közben az enter leütésével lépjünk a chat konzolba, ahol sokat könnyíthetünk a megpróbáltatásainkon néhány varázsszó begépelésével:

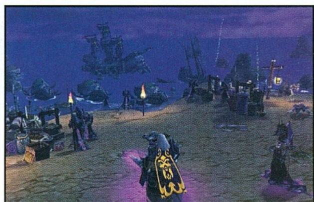
MONEYFORNOTHING egy rakat pénz és nyersanyag
BORNTORUN lépés visszavonása
HELP! egészség helyreállítása
WEARETHECHAMPIONS győzelem
LOSER vereség
STAIRWAYTOHEAVEN a vezető szintet ugrik
HERECOMESTHESUN térkép rejtett területeinek felfedése
PAINTITBLACK térképrészek elrejtése



WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

A párbeszédablakot kapcsoljuk be az enter leütésével játék közben. Írjuk be a kívánt kódot, majd ismét enter. Ha sikerül bekapcsolni a csalást, akkor a „CHEAT ENABLED" üzenet jelenik meg a képernyőn.

WarpTen építkezés és az egységek előállításának gyorsítása
WhosYourDaddy sérthetetlenség
KeyserSoze [arany] a megadott mennyiségű arannyal leszünk gazdagabbak
LeafitToMe [deszka] lásd az előbbit
PointBreak nincs élelemkorlátozás
ThereIsNoSpoon korlátlan manna
Motherland [faj szint] szintugrás
SomebodySetUpUsThBomb vereség
AllYourBaseAreBelongToUs győzelem
WhoIsJohnGalt fejlesztés engedélyezése
IseeDeadPeople a teljes terep felfedése
TheDudeAbides gyors lehűlés



GOTHIC 2

A karakterképernyőn gépeljük be, hogy: „Marvin" (vigyázat, nem Malvin!), ezután F2-vel nyílik a konzol, ahol az alant látható kódok alkalmazhatók:

cheats god isteni képességek
toggle frame FPS-kijelző
cheat full teljes gyógyulás
protection védelem
1 fegyverektől véd
3 tűztől véd
4 varázslattól véd
6 lövedékektől véd
insert gold bőrszütyő 1000 arannyal és 100 tapasztalati pont minusszal :)

A következő kódok segítségével belebotlunk a megnevezett egyedbe:

troll, warg, sheep, draconain, icegolem, firegolem, stonegolem, more scavenger, wolf, blackwolf

Keressük meg a gothic2.ini fájlt, majd a benne szereplő „bloodDetail=2" értéket javítsuk át 3-ra. A különbség szembeszökő.





MFS 2004 A CENTURY OF FLIGHT

> **Fejlesztő:** Microsoft > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/flightsimulator/

1903. december 17. az egyik legfontosabb nap az ember technikai fejlődésének történetében. Magyarországon az iskolai történelemórákon nem tanítják, így sokan nem is tudják, hogy ezen a napon emelkedett levegőbe először egy robbanómotor által hajtott repülőgép. A bicikligyáros testvérpár Orwille és Wilbur Wright saját tervezésű gépe a Wright Flyer I. ezen a kora téli napon emelkedett el a Kitty Hawk-i tengerpartról, hogy pilótafülkéjében Orville-lel alig 30 méter után újra a homokos földön landoljon.

Kis repülés egy embernek, mégis hatalmas az emberiségnek - hogy ilyen elcsépelt mondattal éljek. 100 évvel később, 2003-ban már el sem tudnánk képzelni az életünket a repülőgépek nélkül, ezek a hatalmas gépmadarak naponta utasok millióit repítik több ezer kilométerre, részt vesznek az áruszállításban, a betegek evakuálásában, a tűzoltóság és a rendőrség kötelékében is megtaláljuk őket, és persze manapság már egyetlen ország sem lehet meg légierő nélkül. A profik mellett természetesen rengeteg gép szolgál hobbirepülésre is, hiszen melyik kissrác (kislány) nem akart pilóta lenni?

Ez a száz éves jubileum adta az apropót a Microsoftnak, hogy aktuális Flight Simulatorát (a játék húsz év alatt most ért a kilencedik részhez!) a Century of Flight alcímmel toldja meg. Az FS2004 végigvezeti a játékost a repülés fontosabb állomásain, bemutatja azokat a repülőgépeket, amelyek nagy hatást gyakoroltak akár a technikai a fejlődésre, akár magára a társadalomra, lehetőséget ad, hogy beüljünk ezekbe a gépekbe egy-egy próba- vagy akár történelmi repülés erejéig. Természetesen a játék nem merül ki annyiban, hogy az előző részt kiegészíti pár új (na jó, régi) repülőgéppel, hanem rengeteg olyan újítás is van benne, amiért érdemes a pénztárcánkba nyúlni a szoftverboltok pénztárainál.

Első nekifutásra nézzük meg a legizgalmasabb részt, az új repülőgépek listáját.

A sort természetesen a bevezetőben említett Wright Flyer nyitja. A törékeny, fából ácsolt kis masinával mi magunk is végigizgulhatjuk Orville történelmi „útját". A gép meglepően jól repül, bár ne várjon tőle senki akrobatikus mutatványokat.

A következő híres repülőgép a Curtiss JN-4D „Jenny", a '20-as évek kedvenc posta és hobbi gépe. A botkormány mögött ülve kipróbálhatjuk a korszak pilótáinak kedvelt szórakozását: repüljünk be a csűr nyitott ajtaján, majd ki a másik oldalon úgy, hogy közben egyetlen csirkét sem viszünk magunkkal...

Még mindig a két háború közötti időszakban járunk – elszánt pilótákra vár a Vickers Vimy, ez a fából és vászonból készített Első Világháborús bombázó, hogy felidézve Jack Alcock és Arthur Brown történelmi repülését átszeljük az Atlanti Óceánt, és elrepüljünk Új Funlandból Írországba.

A Spirit of St. Louist gondolom, nem kell senkinek bemutatni, hiszen a világ egyik legismertebb repülőgépe. A kis egymotoros géppel Charles Lindbergh 1927-ben a világon először tette meg a New York-Párizs utat!

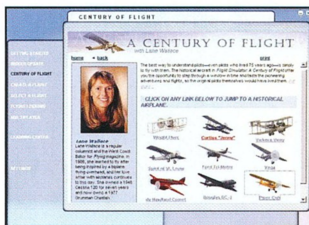
A Ford Tri-Motor már egész komoly repülőgép, az első az azóta épült rengeteg utasszállító közül. A Spirithez képest könnyen repülhető gép, igazi klasszikus. Csakúgy, mint Amelia Aerhart Lockheed Vegája. Amelia volt az első női pilóta, aki átszelte az Atlanti Óceánt még 1928-ban.

A következő gép a Douglas DC-3 talán a legjobb és számomra legkedvesebb repülőgép a listában. A DC-3 volt a Második Világháború és az utána következő bő 30 év legfontosabb utas- és áruszállító repülőgépe.

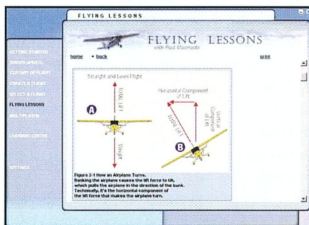
A DeHavilland DH-88 Comet igazi versenygép. A gyönyörű, Grosvernor House névre keresztelt piros Comet három nap alatt teljesítette a London-Melbourne távot 1934-ben, ezzel megnyerte a MacRobertson kupát.

Végül, de nem utolsó sorban, egy kevésbé ismert repülőt próbálhatunk ki, a Piper Cubot. Ez a kicsi, könnyű gép a kezdő pilótáknak tökéletes lehet – ahogy a reklám mondja: vezetni élvezet!

Természetesen azoknak a profiknak sem kell aggódniuk, akik már játszottak az előző részekkel. A







2000 és 2002-es változatok legjobb repülőgépei szintén bekerültek a játékba, a Boeing 737, 747 és 777, a Cessna 172, 182 és Grand Caravan, a Mooney Bravo és a Bell 206, a két Beechcraft, az Extra, a Learjet 45 és persze a Schweizer vitorlázógép is kipróbálható.

Bővült az előre elkészített „küldetések" listája is. A klasszikus gépek mindegyikével végigizgulhatjuk azok történelmi repüléseit, és az előző részek mindegyik útvonala belekerült a programba.
A Flight Planner, azaz az útvonaltervező rész maradt a régi, a kiinduló és célállomás megadása után a játék megkeresi nekünk a legrövidebb útvonalat, aztán már repülhetünk is.
A kiképző rész sem változott, a játék kezelését és a repülés alapjait újra csak a King házaspár „vicces" videóiból ismerhetjük meg. Ron Machado több száz oldalas könyvét a különböző repülési helyzetekről és Lane Wallace, a Flying Magazine szerkesztőjének történelmi cikkeit pedig végre már a programon keresztül érhetjük el indexelt HTML formában, és nem kell hatalmas pdf fájlokkal bajlódni.

Az FS2004 technikai újításai közül az egyik legfontosabb az előző részből átvett, de erősen felturbózott grafikus motor. Már a Flight Simulator 2002 sem volt csúnyácska program, de a 2004 igazán magasra teszi a mércét. Ahhoz képest, hogy a Föld teljes területét berepülhetjük, méghozzá a műholdas képeknek köszönhetően szinte valósághű területek fölött, egy szavunk sem lehet, hogy a táj képe nem tökéletes kis magasságon, még akkor sem, ha maximálisra állítjuk a textúraméretet. A kicsit elmosódott látványt, hogy valamennyit javítson az összképen, mindenfelé fák, erdők, házak, falvak és városok csinosítják. 4-5000 méter fölött azonban az illúzió tökéletes.

A programozók a virtuális pilótafülkén is javítottak. Végre már nem csak fix irányokba nézhetünk, hanem szabadon forgathatjuk a fejünket, sőt az egérrel a műszerfalat is kezelhetjük, csakúgy, mint a 2D-s, rajzolt változatban. Sajnos ez a technika még nem az igazi, messze elmarad mondjuk a Jane's F/A-18-ban látottaktól, de azért szép tőlük, hogy megpróbálkoztak vele – újabb két év, és már egész jó lesz.

Ha már repülünk, a felszállás és az autopilóta bekapcsolása után nézzünk ki az ablakon, és gyönyörködjünk kicsit a látványban. A játékban új felhőket, sőt teljesen új időjárásmotort találunk. Az eddigi lapokból és néhány gömbből kialakított pamacsokat teljesen 3 dimenziós kiterjedéssel rendelkező „igazi" felhőzet váltotta fel. A valóságnak és az időjárásnak megfelelően már nem csak homogén fehér vagy fekete felhőtakaró vesz körül minket, hanem változatos és meglepően valóságosnak tűnő felhőzetben gyönyörködhetünk.
A régebbi manuális/valós időjárási lehetőséget kiegészítették még egy előre elkészített, dinamikusan változó sémalistával. Választhatunk közeledő hideg- vagy melegfrontot, szakadó esőt, villámlást, hóvihart vagy akár kellemes karib-tengeri időjárást is.
Természetesen megmaradt a kézi beállítási lehetőség és az internetről letölthető valós adatokból felépített időjárás is azzal az olyan új opcióval, hogy a program 15 percenként letölti és frissíti az adatokat.
Ez mind szép és jó, de ugye mibe kerül mindez? Nos, talán ez a legszebb az egészben, az FS2004 ugyanis alig valamivel kér erősebb hardvert, mint elődje. Ha valakinek a 2002-es változat szépen futott, egy picit lejjebb vett grafikai beállításokkal gyönyörűen elfut majd a Century of Flight is. Tipp: a grafikus opcióknál állítsunk be fix értéket az FPS csúszkán (olyan 20-30 FPS körül a processzor/videokártya kombótól függően), így a program a fennmaradó erőforrásokat a táj szépítésére fordítja majd.

A játék másik nagy újdonsága az előző részekhez képest a kibővített rádiózás. Amíg a 2000-es verzióban még egyáltalán nem volt ATC (Air Traffic Control – légi irányítás), a 2002-esben már egész szépen működött, de még mindig elmaradt az abban az időben megjelent FLY! 2-től. A Century of Flightban azonban végre igazán belemerülhetünk a rádiózás rejtelmeibe. Kérhetünk menet közben új IFR célt, magasságnövelést vagy csökkentést, ha például veszélyes időjárási zónát szeretnénk kikerülni (sőt, ezt az irányítók maguktól is megteszik, ha úgy látják jónak), javítottak a leszállási zónába irányításon is, és valahogy az egész sokkal hitelesebb, igazibb lett – ha valamelyik kisvárosi reptér légiirányítója még pár viccet is elmondana leszállás közben, az lenne az igazi...

A repülőgépek műszerezettségében alig történt változás. Okos újítás, hogy a fontosabb beállítások elvégzésére a program kis tippablakokban figyelmeztet, így nem fordulhat elő, hogy elfelejtjük beállítani a magasságmérőt felszállás előtt, vagy esetleg kiengedni a parkoló féket.
Az igazi újdonság azonban a kibővített, mozgó térképpel felszerelt új GPS (műholdas navigációs) egység. Nem könnyű beletanulni a használatába,

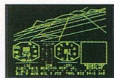






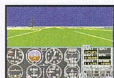
> FLIGHT SIMULATOR TÖRTÉNELEM

Talán nincs még egy olyan játék a számítógépes programok történetében, amelyik olyan hosszú idő óta jelen lenne a piacon, mint a Flight Simulator. Az évek során több mint 10 000 000 eladott példánnyal egyike a legsikeresebb játékprogramoknak. Tekintsünk most vissza a lassan harmincéves fejlesztési ciklusra.



Flight Simulator 1.0

A 70-es évek közepén piacra dobott FS 1.0 mai szemmel nézve meglehetősen szegényes látványt nyújtott. A fekete képernyőn zöld vonalakból megalkotott tájon bizony jókora képzelőerőre volt szükség ahhoz, hogy tényleg pilótafülkében érezzük magunkat.



Flight Simulator 4.0

Az 1989-ben megjelent program már kétszínű vektorgrafikával ámította el a nagyérdeműt. Megjelentek a hidak és az utak, kezelte a joystickot, és ez volt az első FS, amelyikhez már elkészültek az első kiegészítők és repülőgépek.



Flight Simulator 5.0

A nagy áttörés! A 256 színű SVGA grafikának köszönhetően már igazán pompás látványban lehetett része annak, aki felvitte egy körre a játék addigra etalon repülőgépének számító Cessna 172-est. Az 5-ös verzió volt az első a sorban, amelyben már berepülhettük a teljes bolygót, olyan helyekre is eljuthattunk, mint New York, Tokió vagy San Francisco. Megjelentek az árnyékok valamint a napszak- és évszakváltozások.

Az 5.1-es verzió még magasabbra emelte a mércét az új felhőkkel, a villámokkal és a külső modulként betölthető új tereptárgyakkal.



Flight Simulator 98

Hatalmas mennyiségű új repülőtér, szabadon berepülhető területek és végre 3D-s gyorsítás!



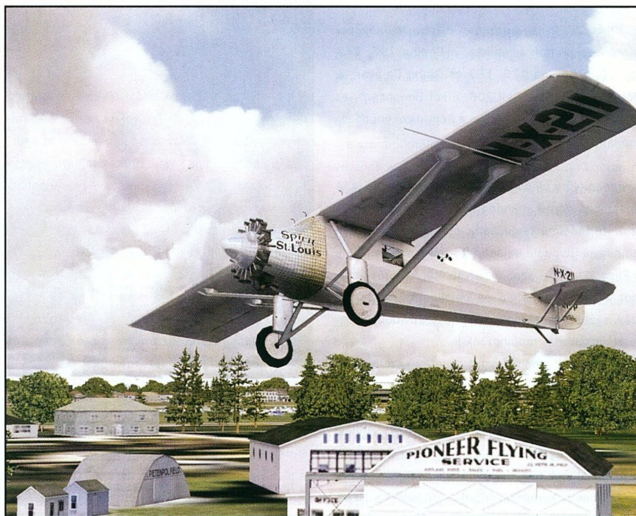
Flight Simulator 2000

A legfontosabb változást az előző részhez képest az új repülőgépek megjelenése hozta. Kipróbálhattuk magunkat olyan kisgépekben, mint a Mooney Bravo vagy a Beechcraft, de beülhettünk a híres Concorde vagy a Boeing 777 pilótafülkéjébe is!



Flight Simulator 2002

Egészen mostanáig az FS2002a polgárirepülés-szimulátorok koronázatlan királya volt. Valós idejű légi irányítás, az internetről letölthető meteorológiai adatok és a gyönyörű grafika tette ezt a programot igazi klasszikussá.



de ha ez ember belejön, nélkülözhetetlen navigációs eszközzé válik.

Apró, de fontos újítás még a repülőterek guruló útjainak számozása, a fontosabb repterek és városok feljavítása (London, Párizs, New York, Tokió stb.), az ég színváltozásainak szépítése, a szebb villámok, a javított és optimalizált Autogen (az automatikusan generált tereptárgyak, fák, házak jobb elhelyezése) és a többmonitoros rendszerek kezelése.

A hangokról nem sok mindent lehet elmondani. Zene még mindig nincs, a rádiózás viszont nagyon jó, érthető és tiszta, még az angolul kevésbé tudók is megérthetik hallás útján. A Wright Flyer kerepelése kicsit furcsán hangzik ugyan, de a Boeing 747-es négy hajtóművének sivítása még mindig nagyon jó.

Húsz év alatt a Flight Simulator sorozat hatalmasat fejlődött. Az idei változat talán nem tartalmaz annyi újítást, amennyit a rajongók elvártak volna, mégis azt kell mondanom, hogy a sok kicsi, de fontos javítás, finomítgatás megéri a pénzt, amit elkérnek érte. Gyönyörű grafika, tökéletes repülési modell, bolygónk teljes területe berepülhető Salgótarjántól Fokvárosig, nagyszerű repülőgépek, valamint több hónapra elegendő cikk és könyv az oktatórészben. Ha valaki szereti a repülőgép-szimulátorokat, ne hagyja ki! ■ NEURO





> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	20/25
zene/hang	10/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO GPS navigáció › rengeteg berepülhető gép › új grafikus motor

KONTRA hiányzik a zene

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII450, 128MB RAM, 1.8GB HDD

> ARÉNA

Flight Simulator 2002	88%
Flight Unlimited	75%



STARSKY & HUTCH

> **Fejlesztő:** Minds Eye Production > **Kiadó:** Empire Interactive > **Web:** www.starsky-and-hutch.com

Valaha, réges-rég, mikor még csak két csatornából lehetett a TV-n választani, a két laza amerikai zsaruról szóló történet egyike volt a legnépszerűbb krimisorozatoknak. Mert nem csak sokkal jobb dumákat nyomtak Derrick felügyelőnél, de akcióban sem volt hiány, különösen, ha a Zebra 3-mal járták az utcákat.

Az akkori színvonalon roppant lebilincselő és akciódús sorozatnak csak fele került át a számítógépek képernyőjére, ugyanis a játékban csak autóban látjuk viszont a TV képernyőjén gyalogosan is igen aktív szereplőket. A sorozatból származó gyökerekhez ezen túl azonban igencsak ragaszkodtak, aminek hatására kampányok és küldetések helyett szezonokra és epizódokra bontották a történetet, amelyek a hagyományoknak megfelelően csak igen laza kapcsolatban állnak egymással.

NEM DÖNT: LŐ ÉS VEZET. Az engine fel van szerelve egy szerény sérülésmodellel is, amely a karosszéria néhány elemének elhagyását, majd a végső fázisban a füstöt és a lángokat használja a járművek amortizációjának jelzésére. Aktivizálásához azonban a tapasztalatok szerint kevés a kisebb-nagyobb közúti balesetek elszenvedése, még frontális ütközés vagy a villanyoszlopok csokorra szedése sem igazán csökkenti a kocsik műszaki állapotát jelző csíkocska hosszát. Márpedig a sikeres elfogáshoz az imposztorok járművét mozgásképtelenné kell tenni, gyakran meghatározott időn belül, pontosabban a város és így a rendőri fennhatóság határát is jelentő városvége tábla előtt.

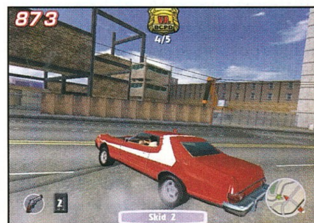
A megoldás a lőfegyverek igen aktív alkalmazásában rejlik, és mellesleg így végre szerephez jut Starsky kolléga is, aki az anyósülést olykor derékig elhagyva puffogtat. Alap és soha ki nem fogyó fegyvere helyett az utcán elszórva nagy ritkán felelhetünk komolyabb tűzerővel bíró eszközöket is, amelyek azonban egy-két tár lőszer után semmivé enyésznek. Az igazán hatékony lövöldözés kulcsa azonban nem is annyira a fegyverben, mint inkább az irányításban rejlik. Alapértelmezésben ugyanis a játékos automatikus célzással rója a zsúfolt utcákat és kihalt sikátorokat, amelynek sajnos nem kevés időre van szüksége a cél pontos befogásához, a nélkül pedig csak nagyon kis értékű találatot lehet bevinni. Ráadásul, ha több célpontnak való is feltűnik a képernyőn, akkor az automatika a kocsi orrának irányából és a célpontok távolságából szinte minden logikát nélkülöző számítás után állapítja meg, hogy mire is lehet lőni. Sokkal hatékonyabb alternatívát kínál az egeres célzás, ugyanakkor igen erős figyelemmegosztást követel a játékostól, és nem keveset kell gyakorolni addig, amíg flipperes faltól-falig pattogás nélkül megy az utak vonalának követése tűzpárbaj közben.

A TÉT A NÉZETTSÉG. Játékban nagyon meglepő módon a teljesítmény legfőbb mércéje nem az akcióban kapott pontszám, vagy a feladat teljesítéséhez szükséges idő, hanem az epizód nézettsége. Még az a megalázó helyzet is előállhat, hogy amint eléri a nullát, azonnal véget vetnek az epizódnak. A jobb felső sarokban látható érték növeléséhez „csupán" annyit kell tenni, hogy a játékos a nézőket a foteljukba szegező kunsztokat mutat be a járművével: ugrat, bravúrosan manőverez a forgalomban, hatalmas robbanások között száguldozik, de legalábbis elsodorja az összes kukát a sikátorban. Lefelé pedig az unalmasan telt másodperceken túl az ártatlan járókelők elütése, megijesztése, illetve a közlekedés vétlen résztvevőivel történő ütközés pergeti az értéket, de nincs rá jó hatással az üldözött elvesztése, vagy a saját autó fejre állítása sem.

A rosszfiúk és a magas népszerűség után folytatott hajszába a már említett felvehető fegyverek mellett számos egyéb jóság segíti. A nézettségnövelőtől a turbón át a sziréanáig terjedő vezetésben, vagy pontértékben hasznos miskulanciák alapvetően két csoportba sorolhatók, a lelőhető és az elüthető segítségek csoportjaiba. Az utóbbiak csak akkor aktiválódnak, ha a játékos járművével áthajt rajtuk, és négyzetes keretükről ismerhetők fel. A körbe zárt lelőhető jeleket viszont egy jól irányzott lövéssel is magáévá tehetjük.

NAGY KÍNÁLAT, VITATHATÓ KIVITEL. A játékost motiváló, megnyerhető cuccokban nincs hiány. Egyrészt a szezonok közötti továbblépés érdekében is teljesíteni kell egy meghatározott nézettségi szintet, de sokkal izgalmasabb a pályákon felelhető kulcsok összegyűjtögetésével begyűjthető járműarzenál, amelyet szintén a nézettség függvényében megnyíló szabad pályákon lehet tesztelni. Az átvezető animációk is remekül eltalálták, a készítők kicsit manga hangulattal kevert, de a 60-as, 70-es évek jellegzetes szín- és formavilágát használó rajzfilmekben mesélik el az üldözés előtt és után történteket. A játék grafikája azonban már korántsem jellemezhető ennyire pozitív jelzőkkel. Az autók fizikája ugyan még elfogadható egy akció-játéktól, de a törésmodell gyengeségeit és az alacsony részletességet a végső lerobbanást részletesen cizelláló közelképek nagyon csúnyán leleplezik. A kidolgozott robbanások és a jól pattogó postaládák, kukák mellett pedig furcsa kontrasztot ad, hogy a majdnem és a teljesen elütött gyalogosok is csak lustán arrébb mozdulnak némi negatív nézettség kíséretében.

Összességében nézve olyan programot kapunk a Starsky & Hutch logója alatt, amely a sorozat ismerői és hajdani, vagy örök rajongóiban képes megteremteni a hangulatot, vannak benne ötletes megoldások is szép számmal, ám pusztán önmagában csupán középszerű játékélményt tud nyújtani. ■ SCHUERUE@IPMA.HU



> ÉRTÉKELÉS

56%

grafika	12/25
zene/hang	09/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	07/15
összhatás	3/5

PRO be lehet ülni a zebra 3 volánja mögé > végig érződik, hogy ez egy TV sorozat

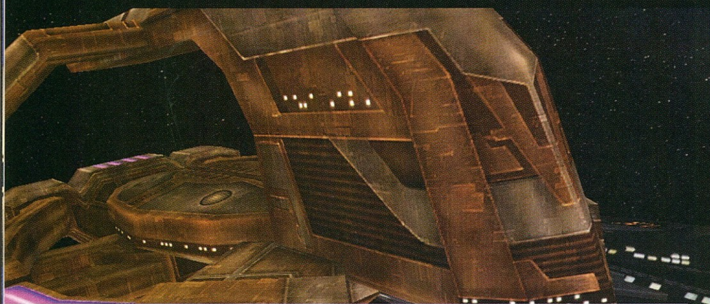
KONTRA az ördög a részletekben, pontosabban azok elnagyoltságában bújik meg

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

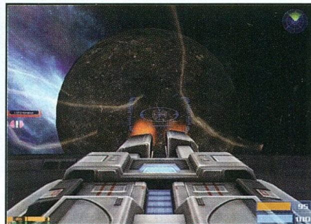
> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 100MB HDD

> ARÉNA

Grand Theft Auto: Vice City	94%
Urban Chaos	89%







STAR TREK
ELITE FORCE II

Fejlesztő: Ritual Entertainment **Kiadó:** Activision **Web:** www.st-ef2.com

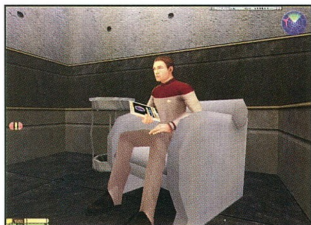
A Star Trek-sorozat rengeteg rajongót tudhat magáénak kicsiny bolygónkon. Az első viszonylag korrekt különleges effektekkel és sci-fi ötletekkel megspékelt szórakoztatóipari termék volt, milliókat vonzott a képernyők elé. Ez a vonzerő ugyan már kicsit megkopott napjainkra, hisz a sokadik szezon van műsoron, és nem az első generáció nő fel a hatása alatt.

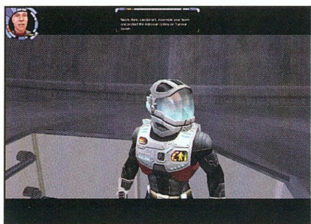
Picard kapitány, a Voyager és az Enterprise űrhajó kalandjai gyakorlatilag kimeríthetetlen ötletforrást jelentenek bárkinek, aki játékot szeretne készíteni egy ilyen gigantikus kaliberű univerzumból. A Ritual Entertainment egyszer már élt a lehetőséggel, eljött az ideje második lépésüknek. Más kérdés, hogy az adaptáció mennyire lehet sikeres, ha FPS játék készül a hálásnak tűnő háttéranyagból.

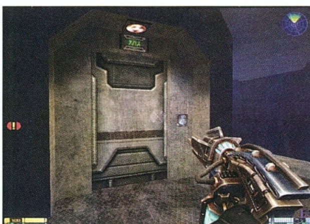


Az Elite Force első része meglehetősen jó kritikákat kapott annak idején, egyetlen negatívuma az volt, hogy túl rövidre sikeredett. A Ritual Entertainment a második rész kapcsán a leghangosabban azt reklámozza, hogy a sztori ezúttal nagyságrendekkel hosszabb, mint elődjéé. Tény, hogy a korábbi epizód üde színfoltot jelentett a játékiparban köszönhetően a raklapnyi scriptelésnek és a csapattársaknak, melyek valóban képesek voltak intelligens módon segíteni a játékos hentelését, valamint emocionális csapatszellem-értéket csempészni a sok kifröccsenő agyvelő közé. Az Elite Force 2 tehát jó alapokkal rendelkezik, lássuk, mit sikerült a fejlesztőknek kihozniuk a „rókabőrnek" tűnő folytatásból!

MŰTÉT INDUL, ENERGIASZIKÉT KÉREK! Csakúgy, mint az első részben, ezúttal is Alex Munro a főhős, őt irányítja a leendő játékos. Annyi a különbség csupán, hogy ezúttal nem választható női karakter. Munro a Hazard Team osztagparancsnoka, kiknek a feladata minden olyan serpa lövöldözős és öngyilkos küldetést vállalni, melyre az alapjáratban használatos tengerészgyalogság vagy katonaság képtelen. Alexék tehát az übertápos, harcedzett, tapasztalattól duzzadó izomzattal rendelkező, legmodernebb fegyverekkel szaladgáló team kerek e naprendszerben.
Már a legelső pálya után (amely, hozzáteszem, a legszokatlanabb és majdnem az egyik legnehezebb az összes közül) csavarodik egyet a történet, hiszen a Hazard Teamet szépen feloszlatják: voltnincs éles bevetés, minden tagot visszaküldenek papírmunkára. Alexet, azaz minket is, ráadásul harcászatot tanítani az Akadémiára. Ne értsétek félre, ettől a játék nem válik tankönyvszimulátorrá, és arról sincs szó, hogy innentől végig az lenne a feladatunk, hogy dolgozatokat javítsunk időre, különben fogyna az életerőnk. Szó sincs róla, csupán a forgatókönyvírók viccelődnek: a csapat természetesen hamarosan újra összeáll, és áthelyezik az Enteprise űrhajóra, ahol épp ilyen teamre mutatkozik óriási szükség. Lévén, hogy az Enterprise folyamatosan új világokat fedez fel, így nem árt az óvatosság, hátha valamelyik bolygón harapós nénik szeretnének falatozni a hajó legénységéből. (Ne tudjátok meg, milyen a mérges nő, akinek ellopták a körömlakkját...) A történetről dióhéjban tehát annyit, hogy alpályákkal együtt körülbelül 12 küldetésre számítsatok. Ezek változatos helyszíneken zajlanak, és rengeteg meglepetést tartogatnak a hentelni vágyó Star Trek-fanatikusoknak, illetve a csak kikapcsolódni vágyó FPS-rajongóknak: Alienlakta bolygók, a konföderációs akadémia, az Enterprise, a bájosnak korántsem nevezhető Attrexian faj ipartelepei és még sorolhatnám. Tényleg fincsi repertoár, nem spóroltak a helyszínekkel. Tetszett, hogy a cselekmény fokozatosan gyorsul, egyetlenegy helyen laposodik csak el, ami kifejezetten jó aránynak tekinthető azt figyelembe véve, hogy a végigjátszás nagyjából 7-8 órát igényel. Erősebb fokozatokon (kizárólag mazochistáknak) ez az időtartam akár meg is tízszereződhet, úgy-







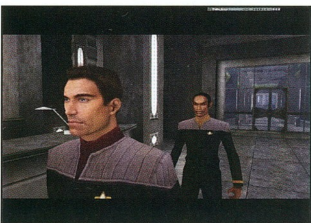








hogy csak óvatosan a beállításokkal. A gyakorló pályától kezdve a legutolsóig mindegyiken szert tehetünk valamilyen új fegyverre, vagy valamelyik korábbi eszközünk bővül új tulajdonságokkal. Kiemelném, hogy az első részből megismert Tricorder itt még nagyobb szerepet kap. Aki nem tudja, mi a Tricorder, az képzeljen el egy walkman méretű dobozkát, mellyel bármilyen berendezést fel lehet törni, át lehet állítani, ki lehet nyitni stb. Tehát elektronikus MMUD, azaz „Mindent Meghackelő Ultrakompakt Doboz". A Tricorder használatakor aljátékokat kell játszani, amelyeknek persze semmi köze az FPS kategóriához, mégis megfelelő mennyiségű változatosságot visz a folyamatos öldöklésbe. Én kétfajta „játékkal" találkoztam: az egyikben 3 változó segítségével kell a módosítani kívánt berendezés hullámformáját azonosra alakítva a Tricorder által kibocsátott hulláméval. A másik típus pedig a csővezeték-játék, amelyben úgy kell összekapcsolni egy négyzethálós terepen az áramot szolgáltató mezőt a végponttal, hogy ne érjen rövidzárlatot okozó helyre áram. Ezt az áram útját szolgáló csővezeték-elemek forgatásával érhetjük el. Nem nagy kunszt egyik sem, de lesz rá példa, hogy időre kell megoldani a feladatokat, így érdemes sűrűn menteni. (F6 a quicksave)



A TRICORDER TOVÁBBI FONTOS FUNKCIÓI

Strukturális integritás (ne nézzetek így rám, nem volt rá jobb szó! ;)) szkenner, amelynek a segítségével megleshető, hogy a falak melyik darabja lőhető szét. Ha valahol nagyon nem tudtok továbbjutni, akkor kapjátok elő a Tricordert, és nézzétek körbe. Máris látni fogjátok, hogy hatalmas narancssárga villogás közepette jelzi, hogy a fal azon a bizonyos ponton biza gyenge, és bele lehet durrantani a továbbhaladás végett.

Légnemű anyagok vizuális megjelenítése. Erre a „gáz" szkennerre hála istennek ritkán lesz szükségetek, amikor viszont igen, ennek a segítségével tudjátok megállapítani, hogy honnan érkezik a mérgező fuvallat. Ezután már csak elő kell kapnotok az alapfelszereltségként nálatok lévő Phaser fegyvert (amelyet gyanítom, a Star Trek-rajongók nagyon jól ismernek. Gyakorlatilag villanyborotva, csak lézert lő. :)), és lehegeszteni a gázárasztó nyílásokat.

Láthatatlan energianyalábok felderítésére szolgáló mód. Igen, ez is a Tricorder tulajdonsága. Akkor a leghasznosabb, ha nem tudjátok, miért haltok meg valamelyik folyosó közepén, mikor semmilyen ellenfél nem volt, aki meghúzhatta volna a ravaszt a halántékotoknál. Ezt bekapcsolva már látni fogjátok, hogy láthatatlan lézerhegyek cikáznak körülöttetek, de mivel már látjátok, nem szaladtok majd bele.

Nem a Tricorderhez kapcsolódik, hanem Hazard Team szériatartozék a night vision, be sem kell mutatni, ez a denevérmód, azaz az éjjellátás.

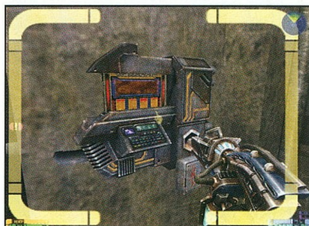
A Hazard szócska sokaknak a Half Life-ot juttatja eszébe, nem véletlenül. Még párhuzamot is talál bárki, aki egy kicsit is szőrösebb szívvel igyekszik megítélni az Elite Force 2-t. Ilyen hasonlóságok például az Alexen lévő ruha, mely szinte teljesen azonos Gordon Freeman Hazard Suit modelljével. Figyelmeztet, ha sérülés éri Alexet, feltölthető HP-vel rendelkezik, és külön energiaértékből fogy a ruha saját pajzsa is. Még a feltöltésük elve is ugyanaz, mint a HL-ben, a pályákon rengeteg helyen találhattok a falon terminálokat, amelyek vagy az életerőt (narancssárga), vagy a fegyverek energiáit (kék), vagy a ruha páncélzatát töltik (zöld).

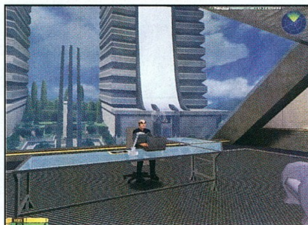
Természetesen a szemfülesebb játékosok ládák mögött, növény mellett, dekoráció alatt simán ráakadhatnak töltényekre is, bár ez inkább az idegen energiafegyverek feltöltésére megoldás, azokhoz ugyanis nincsenek szabványos, konföderációs fali csatlakozók :)

GRAFIKA, HANGOK, IRÁNYÍTÁS. A játék a Quake 3 kissé feltupírozott motorját használja. Már-már ódivatúnak hat, gyengécske felbontású, ámbátor még mindig viszonylag éles textúrákat használ. A pályadesignerek nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a környezet ne tűnjön ismétlődőnek, ezért mindenképpen elismerés jár nekik. A karakterek kidolgozottsága mai szintű, az arcokra nagyon nagy hangsúlyt fektettek, ami nem is csoda, hiszen az egyik legfontosabb dolog egy ismert univerzumban játszódó játékban, hogy a televízió képernyőjén megszokott arcok felismerhetők legyenek. Picard










kapitány kifejezetten pöpecre sikerült. A motion capture nem lett tökéletes, de nem szúrt szemet különösebben egyik társ vagy ellenfél mozgása sem negatív téren. A mesterséges intelligencia szerencsére jó, ez viszont sajnos csak a csapattársakra igaz. Lőnek ezerrel mindenre, ami mozog feltéve, ha velünk vannak. Gyakran előfordul ugyanis, hogy Alex elmegy rambózni egyedül, ami persze történetileg nagyon sirály, és legalább nem kell a csapattal együtt kószálni, de azoknak a játékosoknak, akiknek pont a csapat adja a játék remek ízét, nem fognak örülni ezeknek a magányos perceknek. Márpedig a játék 50%-ában Alex szólózik. :)

A hangok jók. Spriccel, hörög, robban, pittyen, bömböl, visít, folyik, reped, csobban. A környezeti hangok, mint a szélzúgás, az ipartelepi gépek morajlása, vagy akár az akadémián a madárcsicsergés mind megfelelő hangulatot varázsolnak a helyszínekre. Szerencsére egyre több olyan játékkal találkozom, amelyikben rendesen foglalkoztak a hangokkal. Fontos szerepe van az effekteknek, számomra a megfelelő zenei és hanghatási körítés egy helyszínhez majdnem fontosabb, mint maga a grafika. A zene nem meghatározó, nincsenek fülbemászó dallamok, sem a jól ismert Star Trek-téma. Mindazonáltal ha nem lenne zene, feltűnne. Ami van, az legalább dinamikusan változik a cselekménytől függően.

Az irányítás teljesen kommersz. Előre, hátra, oldalra, elsődleges tűz, másodlagos tűz és így tovább. A gyakorló pályát csak azoknak ajánlom, akik még életükben nem játszottak FPS játékkal. Itt elsajátíthatják az alapmozdulatokat, persze ne számítsatok arra kedves újonc FPS-esek, hogy máris circle-strafing bajnokok lesztek. Még odébb van az, hogy csukott szemmel eltaláljátok a 40 méterre álló ellent esés közben, erős szélben. :)

MULTIPLAYER MÓKA ÉS A BÓNUSZOK. Nem lenne teljes egy 2003-ban kiadott FPS játék, ha nem lenne benne Multiplayer rész. Az Elite Force 2 sem kivétel, így jó pár multi pályát tartalmaz. Igen kiforrott netkóddal rendelkezik, egy LAN erejéig mi is kipróbáltuk. A fegyverek kissé szokatlanok voltak, noha csak más alakjuk van, mint a más játékokban megismert változatoké. A funckiójuk mégis ugyanaz. A flinták energiaalapúak, tehát shotgunra ne számítsatok. Azaz számítsatok, mert a módosított assault rifle pontosan ezt a területet fedi le: közelre jól sebez, távolra gyengén stb. Nem nehéz kitalálnotok, hogy sniper puska is van, amelynek a ZOOM módja még az UT2003 pofás nézetét is veri szerény véleményem szerint.

A játszható játékmódok szintén ismerősek lesznek: CTF, Holomatch (Deathmatch), Team Holomatch, Bomb Defusal (Counter-Strike alapokon).

Nem hinném, hogy az Elite Force 2 a Clanbase és a CPL hivatalosan elismert versenyágai közé tartozna pár hónapon belül nagy hirtelen, így egy hétvégi össznépi hentelésen kívül másra nem nagyon jó. Mindenesetre a Ritualnak kijár a tisztelet azért is, hogy egy ilyen hibátlanul működő Multiplayer részt sikerült még belepasszírozniuk a gámába.

Említést érdemel még, hogy további bónuszpályákat és egyéb nyalánkságokat lehet szerezni, ha az azokon áthaladó játékos tüzetesen végignézi a pályákat. Ez a single player küldetéssorozatra vonatkozik; észre fogjátok venni, hogy amint elhagyni készültök egy pályaszakaszt, megjelenik, hogy hány titkos helyet és hány űrhajót szereztetek. Az előbbi érthető, az utóbbi már magyarázatra szorul. Az űrhajók kis aranyszínű Enterprise maketteket jelentenek, melyek az eldugott zugokban bújnak meg. Érdemes molyolni, keresgélni! A főmenüben a SECRETS menüponton belül követhetitek figyelemmel, hogy éppen hol is tartotok a kollekció beszerzésében.

VÉGÍTÉLET. Féltem, hogy nem tudom időben befejezni a játékot. Az első pályák még kínkeserves szenvedéssel vánszorogtak csak előre. Lehet, hogy én vagyok ám a piros alma, amelyik korábban tibeti haszonállat volt (láma). Szerencsére, ahogy gyorsultak az események, egyre jobban belerázódtam a játékmenetbe, és a végén már (szinte) sajnáltam, hogy vége a sztorinak.

A Ritual Entertainment remek munkát végzett. Játszhatóbb folytatást alkottak az első részhez képest. Szebb, hosszabb és még a CD-meghajtódat is tisztítja. :) Aki szereti a Star Trek univerzumot, ne hagyja ki, adjon egy esélyt az Eite Force 2-nek. Minden téren átlagon felüli, de semmi különlegeset nem tartalmazó játék ez. Az elkövetkező, szeptemberig tartó uborkaszezonban mégis friss gránátalmaként pukkan. ■ -=FLATLINE=-

> ÉRTÉKELÉS

72%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

PRO változatos pályák > Star Trek-alapok > scriptek

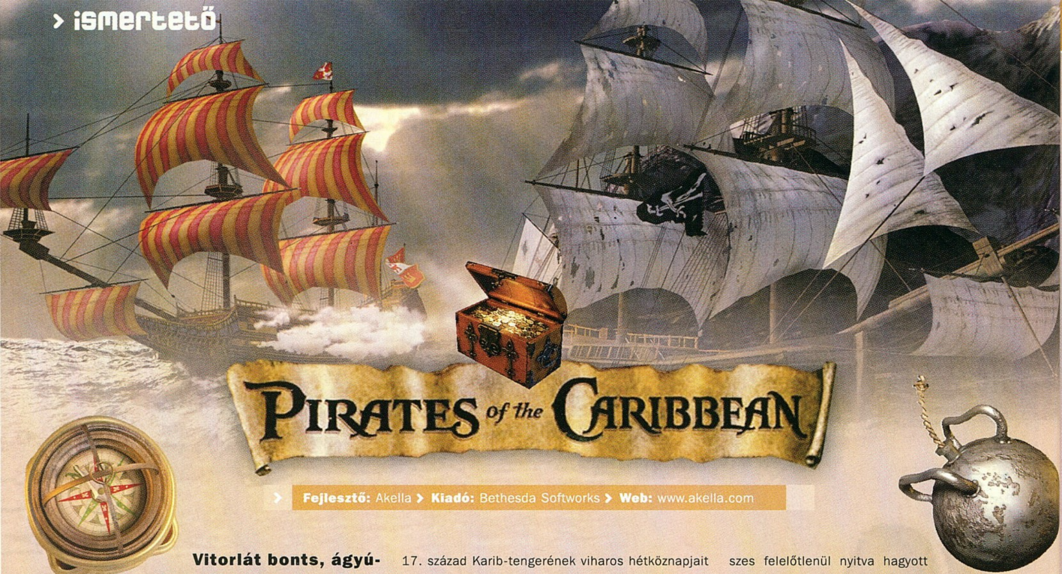
KONTRA Star Trek-alapok > buta ellenfél AI > még mindig nem maradéktalanul jó sztori

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Jedi Outcast	92%
Medal of Hunor: Allied Assault	94%
Aliens vs. Predator	82%



> **Fejlesztő:** Akella > **Kiadó:** Bethesda Softworks > **Web:** www.akella.com

Vitorlát bonts, ágyúkat tölts, kardot ránts, fél szemet ki, fél lábat le, halálfejes lobogót fel - két év koplalás után ismét eljött az ideje a karib-tengeri kalózkodásnak... vagy tán mégsem?

Az Akella nem kezdő a témában. A kalózkodás stratégiai vonulatát megragadó Age of Sail sorozata mellett közvetlen klónt is elkövetett az ősi ihletforrásnak, Sid Meier örökérvényű Pirates!-ének mintájára. A 2001 eleji keltezésű Sea Dogs - bár hiányosságokkal bőségesen rendelkezett - szinte egybehangzóan pozitív sajtóvisszhangot kapott köszönhetően annak, hogy az előtte próbálkozók kivétel nélkül igen vérszegényre sikeredtek (és a legutolsó is 1999-ben jelent meg), s akkor még a kötetlen játékmenet is nagyobb varázzsal bírt. Bár a piaci sikere az elismerések ellenére nem minősíthető átütőnek, az Akellát az első Sea Dogs bukása sem kedvetlenítette el: a folytatás fejlesztése azonnal beindult. A következőkben ennek a fejlesztésnek az eredményéről olvashattok, a Pirates of the Caribbean ugyanis szinte teljes mértékben egyenlő a Sea Dogs második részével. A név és a Disney Interactive logó csupán a laikusok megtévesztését, és a magasabb eladott példányszámot szolgálja. A sebtében átrajzolt / átnevezett főhősön (és ezzel együtt a beígért női karakter sajnálatos kiiktatásán) továbbá az azonos égtájon kívül a program és a hamarosan bemutatásra kerülő Disney alkotás semmilyen közös vonással nem bír. (A mindkét cég érdekeit szolgáló, a két produktumot összekapcsoló szerződés alig pár hónapja született meg.) No, tengerre!

Pirates!-leszármazottal van tehát dolgunk, mely a 17. század Karib-tengerének viharos hétköznapjait hivatott monitorjainkra varázsolni. S máris valótlant kellett állítanom, ugyanis annak ellenére, hogy immár a címben is szerepel a kalózok legendás korszakának teret biztosító víztömeg, a játék változatlanul (elődjéhez hasonlóan) fiktív szigetvilágba navigál minket. Nyolc fantázia szülte angol-francia-spanyol-holland sziget közt kell megtalálnunk a boldogulásunkat a klasszikus lehetőségek, vagy néhány, a történelemtől és a valóságtól egyaránt eltérő módszer segítségével.

Az induláskor hősünk, Nathaniel Hawk kapitány és egy rozzant hatododosztályú bárka áll rendelkezésünkre. Kikötve third vagy first person módban járhatunk-kelhetünk az adott sziget vadvilágában és városában / városaiban egyaránt. A terep ezernyi apró töltészónára oszlik, s bár az ezek közti áthaladás alig pár másodpercet vesz igénybe, az illúziót valamelyest mégis rombolja. Sokkal súlyosabb vád azonban mozgásszabadságunk korlátozása. Szinte kizárólag csak a kijelölt útvonalakon barangolhatunk - míg a városokban padkák és kerítések határolják ezt, a vadonban láthatatlan falak állják utunk, ha letérünk a csapásokról. Technikailag már régóta megvalósíthatók ennél sokszorta nagyobb, bejárható nyílt terepek - az, hogy a fejlesztők ezzel nem éltek, komoly károkat okoz a játékélményben. A Caribbean dzsungeleiben barangolni olyan, mintha egy unalmas dungeon áttörhetetlen falaiból áradna a szabadság illúziója. S ha már a dungeonnél tartunk - bizony kijut abból is. Barlangokba, városok alatti katakombákba némi XP (erről később) és különleges tárgyak reményében leereszkedve banditákat és csontvázakat pusztíthatunk (hogy hol maradhattak zombik és a koboldok?) - meglehetősen kis hatásfokkal. Ennél némiképp egyszerűbb módja a vagyonszerzésnek, ha egy-egy város összes felelőtlenül nyitva hagyott házát, magányosan árválkodó hordóját végigkutatjuk, kifosztjuk. Az AI e tekintetben igen fásult (és más téren sem sokkal kevésbé ostoba) - akár azt is megtehetjük, hogy besétálunk a sziget kormányzójához, kivesszük a komódjából az ékszereit, majd miután zsebre vágtuk őket, biztosítjuk, hogy csak tiszteletünket kívántuk tenni. Ha már az egész szigetvilágot végigraboltuk, az sem jelenti forrásaink kiapadását. A program szinte semmit sem jegyez meg, akárhová is teszszük be a lábunkat újból, a véletlengenerátor jótékonyan újra szétosztja a javakat (az igazán különleges cuccokat leszámítva). Fátylat rá, e nélkül amúgy is felkopna az állunk.

A kereskedés ugyanis nem hoz igazi hasznot, a fuvarozásért éhbérrel fizetnek (ami furcsamód még így is több, mint az általunk cipelt áru értéke), s a különböző küldetések sem mindig érik meg a pénzüket. Előnyük leginkább abban nyilvánul meg, hogy színt és változást visznek a többi, hamar unalmassá váló tevékenység teremtette szürkeségbe. A missziók változatossága, ötletessége (a többi kliséhez képest mindenképpen) elismerésre méltó. Kémkedés, leitatás, tőrbe csalás ugyanúgy akad köztük, mint egyszerű orgyilkosság. Megbízóink közt kormányzók, papok és rablók egyaránt akadnak - hogy ki, és mivel keres fel (a fő sztorivonalat leszámítva), az leginkább reputációnk függvénye. Előmenetelünket, jó ill. rossz hírünket pedig az általában teljesített küldetések jellege határozza meg - körforgás ez tehát, amelyben azonban nem nehéz fenn, vagy lenn maradni. A legkifizetődőbb munka az, ha félénk kereskedők kalyibáit kísérjük az általuk óhajtott csempészbarlang bejáratáig - bár mint szinte minden, ezek a feladatok is random generáltak. Előfordulhat, hogy egy-egy







zsugori zsivány harmadannyit sem ajánl ugyanazért az útért, mint az előtte / utána próbálkozó. Elfogadni persze semmit sem kötelező - ismét csak a történetvezetés misszióin kívül, ahol azonban még párbeszédeinkben is a fejlesztők által lefektetett vágányhoz vagyunk szegezve.

Lehetőségeink a meggazdagodásra tehát - ha javuk pár nap játék után már végtelenül unalmassá is válik - egész széles skálán mozognak, már csak kihasználásuk módja vár ismertetésre. A városokban öt hasznos épület létezik: a templom, a kocsma, az üzlet, a városháza és a hajóács műhelye. Ha feladatot szeretnénk, ezek tulajaival kell szóba elegyednünk - gondolom, az egyes küldetéstípusokat már nem szükséges párosítgatnom. Természetesen a fenti helyek funkciói korántsem ennyiben teljesednek ki. A templomban adományok segítségével kelthetjük jó hírünket, a kocsmában legénységet toborozhatunk hajónkra, ihatunk és alhatunk, az üzletekben hajónk rakományának és személyes (...talált) tárgyainknak sorsáról gondoskodhatunk (utóbbira bármelyik utcai árus is megfelel - az árak és a haszonkulcsok ebben az esetben állandók), a városházán idegesíthetjük és kirabolhatjuk a kormányzót, a hajóácsnál pedig befoltoztathatjuk vitorláinkat, s ha kellőképp megszaladt, új, életképesebb bárkákat vásárolhatunk.

A kezelőfelület, melyen keresztül a fentiek megvalósítására terünk nyílik, ismét csak szomorú történet. Már a főmenü is az életképes koncepciók abszolút hiányát, vagy egyszerűen csak a fejlesztők amatőr mivoltát sugallja (három játék után ez utóbbi nagyon furcsán veszi ki magát). Ilyen körülményes, kényelmetlen és szegényes beállítások opcióval már rég nem találkoztam.

Semmi lehetőségünk beavatkozni a látvány színvonalába (erre a külön indítófájlos konfigprogram sem nyújt több lehetőséget a felbontás és a textúraminőség szabályozásánál), vagy épp az egér érzékenységébe (a vertikális tengelyt sem fordíthatjuk meg, holott ez az akció- és szimulátorjátékosok kb. felénél alapkövetelmény), ellenben külön pont szolgál a hajózás stílusának kétfázisú kapcsolgatására. Ha pedig példaképp egy előzőleg már használt billentyűt próbálunk másra átállítani, akkor mire visszatérhetünk a főmenübe, pontosan 13 lépést kell végrehajtanunk. Az összerűség csődje! Bár az is igaz, hogy felesleges módosítgatnunk az alapkonfigurációt - hiába különbözik az összes eddig használt billentyűzetkiosztástól, újabb korlátoknak köszönhetően ennél csak kényelmetlenebbet érhetünk el. A futáshoz például lenyomva kell tartanunk a (teljesen felesleges) gyaloglás billentyűt is, vagy ha a cselekvésválasztó-gombot enterről átállítjuk bármi másra, az egyes cselekvések aktiválásához változatlanul az enterre lesz szükségünk. Amennyire idegennek hat az irányítás, annyira primitív az általa biztosított harcrendszer. Harmadik személyű nézőpontban vívott csatáinkat (a puszta mászkáláshoz first person is használható) minthogy oldalazni és ugrani egyáltalán nem lehet, a támadás és a védekezés gomb ütemes nyomkodása, valamint a pisztoly (külön billentyűre történő) néhai elsütése testesíti meg... ha nagyon taktikásak akarunk lenni, akkor két vágás közt esetleg hátrálhatunk. Ez a rendszer az Xbox joypadjén biztos kellemesen kézre áll, és nem hat ilyen nevetségesen, de a PC-sekkel szembeni hanyagság nem bocsánatos bűn.

A szárazföldtől búcsút véve terítéken a vízi irányítás nyújtotta lehetőségek.

Flottánk (?) terelgetésére négy különböző út kínálkozik. Az első, és legkényelmetlenebb módozat a közvetlen fedélzetről történő „majdnem - first person" irányítás (csak tehetetlenül forgolódni van lehetőségünk stilizált, élettelen hajónkon), a második pedig a külső nézetből történő vezérlés (ezúttal már látszik a legénység, bár a fedélzet még mindig csak hatalmas jóindulattal nevezhető valósághűnek). A kettőben az a közös, hogy változatlanul figyelnünk kell a szél járását, a vitorlák állását, és lévén valós időt szimulálnak, akár egy kilométer megtétele is tízperceket vehet igénybe. Igazából csak az automatikus dokkolások előtt, viharba vagy csatába keveredve lesz majd szükségünk rá. Mindhármat a térképeken provokálhatjuk ki, ahol hajónk irányítása a távirányítós autókévá egyszerűsödik, és a napok másodpercek alatt peregnek. Mindkét térképen lehetőségünk nyílik közelíteni és távolítani. Az első haladási irányunknak megfelelően, dinamikusan forog, és kijelzi a már felfedezett városokat, kikötőket, azok nemzetiségét, míg a második a szigetvilágban történő nagyléptékű tájékozódásra szolgál. Az egér segítségével kedvünkre barangolhatunk rajta hajónktól függetlenül, s mivel a Sea Dogs kezdeti fog of warja száműzetésre került, betájolhatjuk magunknak bármelyik szárazföldet. A térképeken tudjuk nyomon követni - távcsövünk minőségétől függő távolságban - a riválís hajók nyomvonalát és a felhők útját.

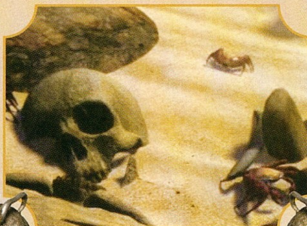
A tengeren cirkáló bárkák többségével találkozva árucserére, kalózokkal vagy az épp aktuális ellenséges néppel összefutva kizárólag csatára nyílik lehetőség. Ekkor jön a már említett visszaváltás az első két nézet valamelyikébe, majd a bonyolult manőverezgetés, ágyúzgatás (third personban utóbbit a legénység végzi, míg el-













ső személyben miénk a célzás feladata). Szerencsére az ellenség vagy saját társunk megközelítése immár pár gombnyomással automatikusan elvégezhető, feladatunk igazából csak ladikok megfelelő szögbe billegetése, illetve ha csáklyázni kívánunk, az ellenség mellé úsztatása. Ha ez utóbbi sikerül, rövid töltés után az ellenség fedélzetén találhatjuk hősünket kivont karddal. A Pirates! óta álló tradíciókkal leszámolva ezúttal nem csupán az ellenséges kapitány, az egész legénység (illetve majdnem: 2-4 katona) az ellenfelünk, de cserébe páran a saját matrózaink közül is belevetik magukat a küzdelembe. Újabb lépés a realizmus felé, de még mindig nem tökéletes. A másik ok, amely lekényszeríthet bennünket a „világtérképről", a vihar, melyet néha még tornádók is cifráznak. Ekkor csupán kétségbeesett kísérleteket tehetünk hajónk megmentésére amellett, hogy figyeljük az elemek látványos tombolását. Mivel minden teljesen véletlenszerűen generálódik, pár visszatöltés árán mindkét esemény elkerülhető, és el is érdemes kerülni. A játék első felében a tengeri csatákból a földiekhez hasonlóan csak vesztesen kerülhetünk ki, a viharok pedig még csak plusz hajóval, rakománnyal sem kecsegtetnek. Tapasztalatszerzésnek ugyan mindkettő felfogható, ám bármelyik küldetés sikeres teljesítése több XP-vel jár.

S „ha már itt tartunk", következzen a korábban beígért RPG-jelleg. Mészárlásért kevés, küldetésteljesítésért pedig egy halom tapasztalati pont jár, melyet szintlépéseinkkor 10 képességünk fejlesztésére, és a 35 jártasság valamelyikének megszerzésére fordíthatunk. A képességek azonnali gyakorlati haszonnal bírnak, míg a jártasságok némelyike egyes tárgyak használatához szükséges, vagy nem passzívan jelentkezik, hanem az adott pillanatban aktiválni kell. Ugyanabban a menüben, ahol Nathaniel útját egyengethetjük, kerülnek lejegyzésre naplónkban küldetéseink, kapcsolataink a különböző nemzetekkel, az éppen adott város import és export termékei, hajónk, legénységünk, szállított utasaink és árunk adatai, valamint tárgylistánk. E terület kivitelezése korrekt, átlátható, és pont annyira összetett, hogy ne vegye el a szerepjátékokhoz, mikromenedzsmenthez nem szokott játékosok kedvét sem, de a szerepjátékosokat se kedvetlenítse el.

A Caribbean grafikai vonzerejét elsősorban földrajzi pozíciója biztosítja. A trópusi flóra megjelenítése valóban megragadja az ember szemét és képzeletét egyaránt. Bár mozgásunk korlátozott, a vadvilág labirintusai legalább látványnak csodálatosak. A szigetekre ültetett kisvárosok mindegyike eltérő felépítéssel, hangulattal, és nemzetenként teljesen különböző jellegű épületekkel bír, ahogy a tisztességesen megfaragott járókelők is más-más ruhákban járnak-kelnek. Akárcsak a Sea Dogs esetében, a baj most is a 3-4, nemzetre-helyre már teljesen tekintet nélkül váltakozó épületbelsővel, és a mégoly sűrűn ismétlődő civilekkel van. Egy hónap se kellett volna, hogy megduplázzák a számukat. A játék alatt dobogó Storm Engine 2-t sem tudom sok dicsszóval illetni. A különböző napszakok, időjárási körülmények, és azoknak fényviszonyai, valamint a központi szerepet betöltő víz kétségtelenül tetszetősek, ám a szárazföldeken csak a grafikusok tisztességes munkája takargatja a szögletes épületeket, és próbálja feledtetni a szüntelen töltögetést. S mindennek a tetejébe a motor még egy másfél gigahertzes procit, s mellé egy GF3-at úgy elfogyaszt, hogy 1024-ben néha még döccen is egyet rajta.

A hangok és zenék témájára áttérve folytatnom kell az elmarasztalást. Először is egyetlen egy - borzasztóan suta, erőltetett - párbeszéd sincs szinkronizálva, csupán véletlenszerű megjegyzéseket rögzítettek, ennek köszönhető például, hogy a félszemű útonálló miközben írásban biztosít arról, hogy amennyiben nem adom át neki a pénzemet, a beleimnél fogva köt fel, verbálisan kedvesen ajánlja fel szolgálatait bármire, amire csak óhajtom. S mindehhez ráadásul békés, andalító midi-muzsika asszisztál. A zenével elsősorban nem a fantáziátlansága és statikus volta a gond. Igazából egész kellemes dallamokat hallhatunk - de kettő egészen kellemes dallamot, és azokat is olyan elektronikus hangszereléssel, amilyeneket az egyszemélyes „báli zenekarok" produkálnak, vagy amilyenekkel a '96 környékén megjelent multimédiás szoftvereket festették alá.

Ritka a kalóz-játék, mint a fehér holló. De két és fél hónapja történt valami Los Angelesben, ami egészen más megvilágítást ad a helyzetnek. Sid Meier bejelentette a Pirates! folytatását. Akinek tehát nincs sok fölösleges pénze, és még tud várni két-három évet, az hagyja a vízben ezt a hajótöröttet - a többiek azonban sokat nem vesztenek, ha kihúzzák. **Lucas Z**

> ÉRTÉKELÉS

76%

grafika	21/25
zene/hang	09/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

PRO ritka műfaj megtestesítője > korrekt módon elegyített elemek > festői környezet

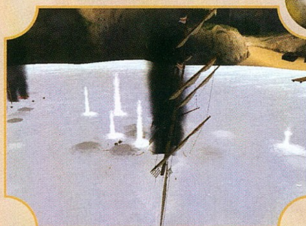
KONTRA de nem is a Karibi tengeren > amatőr, átgondolatlan, kényelmetlen kezelőfelület > korlátozott mozgásszabadság

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 128MB RAM, 000MB HDD

> ARÉNA

Sea Dogs	87%
Pirates!	95%







BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?

Egyre több jel mutat arra, hogy a hadseregek mindinkább fokozódó érdeklődéssel szemlélik a számítógépes játékok világát. Erre a legjobb példa talán a tavaly megjelent, ingyenesen America's Army, mely fejlesztésének költségeit egészében az Egyesült Államok hadserege vállalta magára, nem burkoltan azzal a szándékkal, hogy így csalogassa állományába az amerikai fiatalokat. De ugyanígy említhetjük az idei E3 díjnyertes alkotását, a Full Spectrum Warriort, melynek katonai verzióját a katonák trenírozására készülnek hasznosítani a fegyveres erőknél. A tendenciáról, illetve a számítógépes játékokról és a hadsereghez fűződő viszonyukról kérdeztük Makrai Tibor alezredest, lapunk katonai szakértőjét.

A látottak alapján (Vietcong, Full Spectrum Warrior videó) technikai szempontból mennyire tartod hitelesnek az ehhez hasonló programokat?

Apró kötekedésen túl nem hiszem, hogy az ember sok hibát fedezhetne fel bennük. Jól látható rajtuk, hogy az ilyen játékok készítésénél gyakran katonai szakértők bábáskodnak.

A játékot látva mit gondolsz, mennyire fest torz képet egy ilyen alkotás a fegyveres konfliktusokról?

Természetesen, minden ehhez hasonló dolog, legyen szó akár filmről, vagy játékról elsősorban pszichésen nem érzékelteti a háborús körülményeket, amit nem is lehet. De ez nem is erről szól. Ha ránézünk a kigyúrt, tökéletesen felszerelt, tenyészcsődör katonákra, rögtön feltűnik, hogy ez a kép valószínűleg nem igazán fedi a valóságot.



Hogy vélekedsz az olyan játékokról, melyek alapját jelenleg is zajló konfliktusok képezik?

Ilyen esetben is fel lehet tenni a kérdést, hogy vajon mi kívánjuk-e a vért, vagy rászoktatnak-e minket a vér ízére. Egy csomó dologról nem tudom eldönteni, hogy azért olyan sikeres-e a piacon, mert az emberek megeszik, vagy pedig egyszerűen csak megetetik velük.

A játékok katonai területen történő felhasználásáról mi a véleményed?

Amennyiben realisztikus és csapatban, egyszerre több gépet összekötve lehet játszani, akkor kiválóan alkalmas kiképzésre. Tökéletesen lehet arra használni, hogy az emberek szokják a csapatjátékot, hogy a stratégiai gondolkodásuk fejlődjön, hogy modellezhessenek bizonyos harcelemeket. Konkrétan olyan játékokra gondolok, amelyekkel a katonák szórakozva tanulhatnak, fejleszthetik stratégiai gondolkodásukat. Ugyanakkor azt is fontosnak tartom, hogy a katonák pszichológiailag is tudják kezelni az impulzusokat. A katona sem gondolkodhat úgy, hogy az ellenség csupán rajzfigura, hisz az is ember, akkor is, ha adott esetben akár meg is kell ölni.

Összhangba lehet hozni az ilyen tréninget a terepen végzett hagyományos kiképzéssel? Lehet-e esetleg ötvözni a kettőt?

Nagyon hasznos lenne, ha számítógéppel lehetne modellezni egy komplett gyakorlóteret, ahol később a gyakorlatba ültethetik át azt az adott szituációt, amelyiket előtte a számítógépen szimulátorszerűen eljátszhattak.

Ezek szerint elképzelhetőnek tartod, hogy a közeljövőben a szimulátorokon képzett pilótákhoz hasonlóan más haderőnemnél szolgáló katonák is számítógépes szimulációk segítségével gyakoroljanak, akár nálunk is?

A Magyar Honvédség persze még nem itt tart, de az amerikai katonákat már olyan eszközök segítik – például fegyverre szerelt kamerával nézhet ki a sarok mögül -, melyekkel a modern, XXI. századi katona az itt látott játékokhoz hasonló, virtuális világon keresztül éli meg a harcot.

Mikorra várható, hogy a Magyar Honvédség képes lesz beépíteni az informatikának ezt az ágát a kiképzésbe?

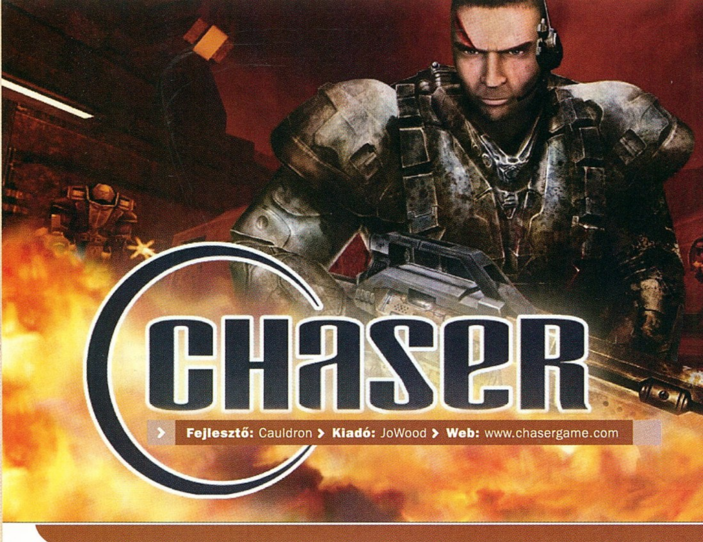
Ehhez a Magyar Honvédségen belüli gondolkodásmód, elsősorban a parancsnokok szemléletmódjának változására van szükség. A jelenlegi helyzetnek változnia kell, mert ez így nem maradhat tovább, de azt hiszem, jelenleg folynak ezek a folyamatok, melyek ki kell, hogy billentsék a sereget ebbe az irányba. Én mindenképpen szeretném, hogy a honvédségben ezek a játékok elterjedjenek.

Gondolod, hogy az említett dolgokat a civil életben is lehet kamatoztatni?

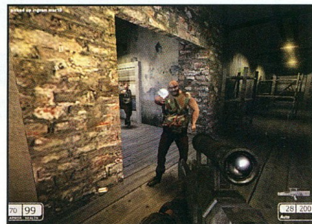
A civil vállalatok egyik problémája, hogy nincsenek vezetőik, csak menedzsereik vannak. Csapatépítő tréningeket vezető szakemberként egyre jobban látom, hogy a cégek sikerének egyik korlátja az, hogy nincsenek olyan vezetőik, akik valóban vezetnek, motiválnak, ismerik az embereiket, így nagyobb teljesítményt tudnak tőlük követelni. Tehát felvetődik annak az igénye, hogy ezeket a vezetőket képezzük, ehhez - más módszerekkel összehangolva - az ilyen jellegű szimulációk kiváló segítséget nyújthatnak.

Köszönjük az interjút! ■ **SE**









Ez a Chaser nevezetű kiadvány vegyes érzelmeket keltett bennem. Sok előnyös tulajdonsága van, ám mégsem nyerte el a tetszésemet igazán. Ugyanis a mérleg másik serpenyőjébe olyan dolgok kerültek, melyek felett nem lehet szemet hunyni egy 2003-as játék esetében. Pláne, ha olyan kategóriában kíván versenyezni, ahol a hamarosan megjelenő nagy nevek mellett még hibamentesen, kicsit tökéletesebbre csiszolva sem biztos, hogy labdába rúghatna.

Pedig a kezdetekben még igen reménykedtem a progiban. Minden háttérinfó beszerzése nélkül ültem neki, nem adtam esélyt az előítéleteknek. Elkezdődött a bevezető film, minek hatására már kezdtem azt hinni, jó kis játékkal hozott össze a sorsom. Ám gyorsan fenékig ürítettem a csalódás keserű poharát.

A sztori egy űrállomáson kezdődik, ahol is hősünk – akit mindenki csak Chasernek hív - felébred zavaros, víziószerű álmából. Kábultan körülnéz: egyedül van, egy számára teljesen ismeretlen helyen, semmire sem emlékszik a múltból. Ám nincs sok ideje magához térni. Még kóvályog, mikor csatazajt hall, és hirtelen – in medias res – ott találja magát a „Fuss az életedért" című színdarabban. Fejében nem sok gondolat motoszkál jelenleg, csak a túlélés ösztöne hajtja.

Ezt a hányattatott sorsú, formattált agyú férfiembert irányítjuk a játék folyamán. Elsődleges célunk kideríteni, kik is vagyunk valójában, és hogyan is kerültünk ebbe a felettébb kellemetlen helyzetbe.

Maga a történet 2044-ben játszódik, és a már említett űrállomásról először a Földre, majd pedig a Marsra vezet utunk, mely – rendes FPS-hez méltóan – töltényhüvelyek és hullák ezreivel lészen majd övezve. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy lesz egyre több részlet világos Chaser múltjából. A játék végén természetesen minden kiderül, és mindenki derül. Talán, mondjuk, a játékos nem annyira, mert kicsit becsapottnak érzi majd magát, meg nem is szórakozott olyan jól, de hát, istenem, a kiadó jól jár, és ez a lényeg, nem?

Persze, akármilyen ügyes is Chaser barátunk, emlékek nélkül igencsak kilátástalan lenne a küzdelem az ismeretlenben. Az élet nem könnyű, de roppant olcsó mostanában errefelé. Egyenesen következik hát, hogy nem csak ellenségekkel, hanem segítőkkel, barátokkal is találkozni fogunk a játék folyamán. A harcokban nem kapunk tőlük támogatást, csak információforrásként működnek. Mondhatni hangulati elemek...

A kezdetekkor még nincs nagy gond, kicsit olyan az egész, mint egy interaktív film. Sok az átvezető animáció, és közöttük játszhatunk is kevéskét. De mégis, élvezetes, hangulatos, pörgős. Az átvezető filmek gyakran visszatérnek még a későbbiekben is, végigkísérik, mintegy keretbe foglalják ténykedésünket. A gondot nem is ezek, hanem a tényleges játék okozza.

Amennyire átgondolt és ötletes a sztori, a játék többi része annyira elnagyolt és összekapkodott. Az első komoly hiányosság már kb. 30 perc játék után szemet szúrt: a pályák vonalvezetése hihetetlenül lineáris és egyszerű. Ennél már csak akkor lenne könnyebb dolgunk, ha a padlóra fluoreszkáló nyilakat meg „Follow Me" feliratokat festettek volna. Ezt a gondolkodásmentes játékmenetet néha ugyan megtöri egy-egy „komolyabb" küldetés, de ezek sem lépik túl a Manó-sorozat szellemiségét. Boszszantó, hogy ennyi IQ-t nem néznek ki a népekből!











Na, ha már intelligencia, vessünk egy pillantást a gépi ellenfelek fejecskéjébe is. Itt hosszabb-rövidebb vizsgálódás után is csak némi vákuumot fedezhetünk fel. Aha, tehát ez a magyarázat földbuta viselkedésükre! Mert, legyen az kommandós, elit japán katona vagy egy sarki csöves, mind egyformán bénán harcolnak. Ha felénk lőnek, akkor még jó napja van az AI-nak. Aztán előfordul, hogy csak áll, és kajálja befelé a skulókat. De a legjobb, mikor egy golyóváltás kellős közepén az ellen fogja magát, és befordul a sarokba, nekünk háttal, és „fedezi" a – netán már halott – társait. Kész röhej. Szerintem a botokat egy kezdő Quakerről mintázták. Megy előre, forog, és közben el nem engedi a ravaszt. Emellett a szókincsük is kb. akkora, mint Elvisnek a Való Világból. Van néhány mondatuk, és azokat hangoztatják nagy buzgalommal – néha még el is találják a helyzetnek megfelelőt.

Ahhoz képest, hogy ez kinézek-a-fejeből-és-lövök stílusú program, mely ráadásul a jövőben játszódik, a fegyverarzenál, mely társunk lesz a nehéz napokban, nem túl népes. Körülbelül 11 halálos eszközt vethetünk be az emlékezetünk visszanyerésére indított hullagyártásban. Ám ezek a csúzlik nem valami hatalmas képzelőerőről árulkodnak. Majd' mindegyik ma is létező, netán picit módosított fegyver. A legtöbb kereplő mindamellett semmire sem jó, egy-két használható cucc van csak. Ám végre a kés is ér valamit, most nem kell egy hétig vakarni a delikvens hátát, mire bemondja az unalmast. Piros pont jár viszont a fegyverváltáskor bekövetkező animációért. Igaz, az értelme nulla, de akkor is jól néz ki :).

Aztán vannak – azaz lennének - még ugye a különféle felszedhető cuccok is. Hát, ebben a tekintetben sem kalandjáték, az biztos. A választék kimerül az életerő és a páncél fogalmában. Ezeket sem hurcolhatjuk ám magunkkal netán tartalékolva a szűkösebb időkre. Legfeljebb 100-ra lehet feltölteni mind a páncélt, mind a HP-t. Ha hiányzik, hősünk felszedi, ha nem, hát kisnyúl, marad, ahol van.

S mivel egy magára valamit adó lövöldözős game mostanában nem jelenhet meg a többjátékos támogatás nélkül, ez a lehetőség természetesen ebből sem hiányzik. A háromféle játékmód azonban kicsit szegényes, és nem is igazán fantáziadús. De aki sokat játszik a Chaserrel, annak ez is jó lesz...:). A látványért felelős, saját fejlesztésű CloakNT motor nem biztos, hogy jó választás volt. Mondjuk, az igaz, hogy gyors és sok rejlik benne. Ám ezek a dolgok rejtve is maradnak, csak néha villan fel ebből az erőből valami. A grafikusok csapnivaló munkát végeztek a legtöbb téren. Statikus, műanyag táj, benne elnagyolt, szánalmas mozgású figurákkal.

A felelős csapat lehet, hogy egy kicsit nehezen jött bele a munkába, meg tán ismeretlen terepen is mozogtak, mert az első helyszínek igencsak csapnivalóan festenek. Ha azonban sikerül elvergődnünk a játék közepéig, onnantól már valamit javul a helyzet. Részletgazdagabb, színesebb kép tárul a szemünk elé, átgondoltabb, minőségibb környezetben találjuk magunkat.

Ám utunk így sem lesz gondtalan. Nem elég, hogy az ellenlábasaink szeretnének kiterítve látni, ebben az idegen, ismeretlen világban még a tereptárgyak is ellenünk vannak. Ugyanis, a program bugos, mint a fene! A karakterünk rengeteg kis törmelékben, pályaelemben – legyen az akár csak dekoráció – elakad, mintha betonfalba ütközne. Az ugrásokkal sincs könnyű dolgunk, foghatjuk ám a fejünket látva, mit művel emlék-light pártfogoltunk.

A mai játékokban már szinte alapkövetelmény, hogy valamilyen nyoma maradjon ott jártunknak, ténykedésünknek. Hát, golyó- és vérnyomokat már láttam, sőt, egy pályán szét is lőttem egy fakerítést. Még némi törhető üveg, és ennyit a rombolási élvezetekről. Se a tárgyak, se a környezeti elemek, sem pedig a már levadászott ellenlábasaink nem rezonálnak a beléjük csapódó lövedékekre.

Sőt, az általunk lekaszabolt népek sem rabolják sokáig a létfontosságú processzoridőt és a memóriát, ugyanis rövid idő múlva eltűnnek. Itt jártunk bizonyítéka néhány elhagyott puskéta lesz csupán. Ami viszont döbbenetesen jól néz ki, az a vízeffekt és a különféle fényforrások minősége.

De ez sajnos azonban kevés az üdvösséghez, legfeljebb néhány másodpercre feledtetik csak a bosszúságokat.

Míg a game sokszor mér csapást a szemünkre, a tisztelt programozók már jobban kímélik a fülünket. A hangok rendben vannak, megfelelnek az Uniós elvárásoknak. Újabb kellemes meglepetés volt az aláfestő zene. Odafigyelésre méltó muzsikákat pakoltak be az egyes pályák alá, melyek némelyike még önmagában is hallgatható lenne.

Lassan a kiszabott hely végére érek, illene hát levonni a levonnivalókat. Adva van egy egész jó ötlet, mely mélyen elmerül a kidolgozatlanság mocsarában. Egyedül a történet az, mely elviszi a hátán az egész bithalmazt. Összekapkodott, kiforratlan munka, mely gyakorlásnak jó ugyan, de túl nagy hírnevet és gazdagságot nem hoz alkotóinak. És a várva várt nagy nevek mellett még előételnek sem igazán alkalmas. ■ B-ChromE

> **ÉRTÉKELÉS**

73%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO magával ragadó sztori › kellemes háttérzene

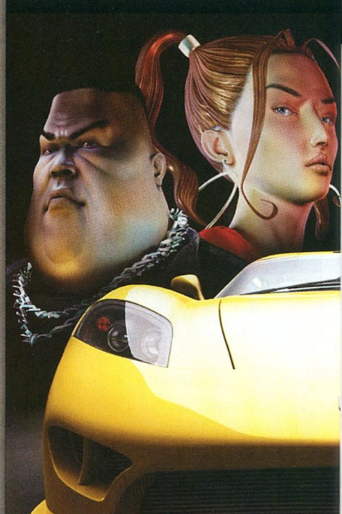
KONTRA tele van hibával › borzalmas az AI › lineáris

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII650, 128MB RAM, 1.3GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Unreal 2	75%
Red Faction 2	60%

MIDNIGHT CLUB II

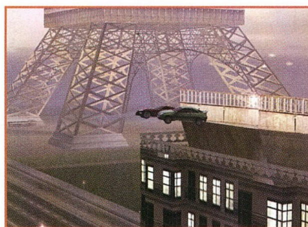
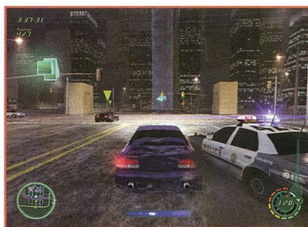
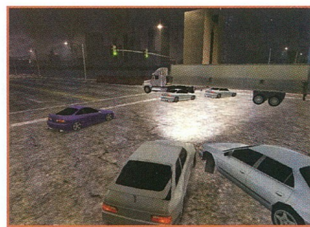
Fejlesztő: Rockstar San Diego **Kiadó:** Rockstar Games **Web:** www.midnightclub2.com

Jogosítvány? Minek az? Nem papírral, hanem benzinnel megy az autó! – hangoztatják a vagányok, és bizonyos körökben valóban nincs sok respektje a hatóság által kiállított papírosnak. Ugyebár az illegális utcai autóversenyzők számára a KRESZ ismeretlen fogalom: a Midnight Club tagjainak elég azt tudniuk, merre található a gázpedál. Los Angeles, Párizs és Tokió lakói reszkessetek! A GTA Vice City után itt van a Rockstar Games legújabb amorális játéka, amelyben ismét feldúlhatjuk a nagyvárosi utcák nyugalmát. A Midnight Club II-ben csakis egy módon lehet klubtagságit szerezni: ha minden szabályt áthágva elsőként jutunk célba.

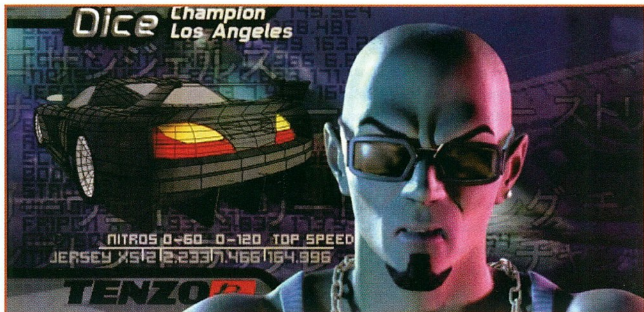
ÜDVÖZLÜNK A KLUBBAN! Az alapfelállás roppant egyszerű: miután az első részben New York és London rendfenntartói folytattak hiábavaló harcot ellenünk (már ha rendelkeztünk anno PlayStation 2-vel, hiszen abból nem volt PC-s verzió), most megérkezünk Los Angelesbe, ahol új kihívásokat keresünk. Fenegyerekekből és vadóc csajszikból ezúttal sincs hiány: a radarunkon láthatjuk, merre furikáznak a lehetséges ellenfelek, és ha végre rátalálunk egy megfelelő jelöltre, csak rá kell villantanunk a fényszóróval. Első próbatételként követnünk kell az illetőt, ami még nem túl nehéz – ha lemaradunk, általában megvárnak minket. Az igazi verseny akkor kezdődik, amikor a kiszemelt bandafőnök végül „bemutat" minket a társainak. A mezőny elrajtolása után már csak a győzelem lebeghet a szemünk előtt, és a fékpedált el kell felejtenünk – illetve csak hatalmas farolásokhoz és nyaktörő mutatványokhoz szabad igénybe vennünk. Ha a járdán tudunk csak előzni, annak egy pillanatra sem szabad visszatartania minket: a gyalogosok majd szépen félreugrálnak, ha pedig túl lassúak a reflexeik, hát úgy kell nekik – majd valaki biztosan hív mentőt. Az autót sem kell félteni! A szemeteskukák vagy padok elsodrása mellett kandelábereket is kidönthetünk: az ilyen apróságoktól még csak a fényezés sem sérül. Áthajthatunk a gyengébb kerítéseken, háztetők felett ugrathatunk, kamionok platója alatt csusszanhatunk át, és még egyéb hajmeresztő dolgokat is művelhetünk. Nem kell túl komolyan venni a dolgot (arra ott vannak a cenzorok): rombolni és tömegbaleseteket okozni nagyszerű mulatság. Ez nem szimulátor: az arcade fizika mellett mind a gyalogosok, mind az autók sok mindent kibírnak.

A feladat végül is egy mondatban így összegezhető: a radarunkon kéken jelölt pontokat érintve el kell jutnunk a narancssárgával jelzett célhoz. Kétfajta verseny lehetséges: az egyikben rögzítve van, milyen sorrendben kell érinteni az ellenőrzési pontokat, míg a másikban nekünk kell kikísérleteznünk a lehető legrövidebb útvonalat. A radaron kívül óriási segítség, hogy az aktuális ellenőrzési pontokat égbe szökő kék fények is jelzik, vagyis még akkor is látjuk a következőt, ha mondjuk, egy háztömb mögött helyezkedik el. E fények aljánál továbbá egy-egy nyíl is mutatja, merre kell fordulnunk a következő ellenőrzési pont felé – már persze, ha az útvonal rögzítve van (máskülönben a nyilak egyfolytában forognak).

Ha minden jól megy, néhány menet után elnyerjük az aktuális bandafőnök autóját, amelyre rögtön át is nyergelhetünk, és cirkálhatunk tovább újabb ellenfeleket keresve. Néha eközben extra feladatok is bejátszanak: például csak akkor állnak ki ellenünk, ha előtte leráztuk magunkról a zsarukat. No persze arra verseny közben is számíthatunk, hogy piros-kék villogók bármikor felbukkanhatnak a láthatáron. A rend őrei természetesen egyik városban sem nézik

jó szemmel a vidám száguldozást, és még helikopterek reflektorai is pásztázzák az utakat. Ha a csóvát sikerül ránk állítaniuk, még nehezebben szabadulunk a fánkzabálóktól. Az a furcsa, hogy mindezek ellenére csak a legritkább esetben fordul elő, hogy letartóztatnak minket. Tudniillik valahányszor netán sikerül minket leszorítaniuk, mindig akad egy versenytárs, aki épp akkor tép el mellettünk, és ilyenkor a zsaruk az újabb szabálysértő után iramodnak. Szó se róla, így is nagyon idegesítők, hiszen a riválisainktól eltérően ők kifejezetten azon iparkodnak, hogy „pofátlan módon” eltérítsenek minket a legideálisabb útvonalról, és hogy minél jobban leamortizálják a járgányunkat. A vad száguldásban egyremásra újabb darabok válhatnak le a kocsiról, egy-egy borulás után a tető is behorpadhat, de azért nem kell túlzottan aggódni: a gépünk teljesítményében ez semmi visszaesést nem eredményez. Ha pedig ripityára törve a verdát végül felrobbanunk, utána azon nyomban új autóval mehetünk tovább – ez szinte természetes is arcade hangulatú játéktól lévén szó.



MÁSODPERCRE KISZÁMÍTVA. Alapvetően kétfajta autós játék létezik. Az egyik az, amelyik azzal idegesíti fel a játékost, hogy agyba-főbe csal, és a sikerélmény ezáltal eleve kizárt, a másik pedig az, amelyik azzal idegesíti fel a játékost, hogy olyan kihívást tartogat, amelyet csak hosszas gyakorlással lehet leküzdeni. Az előbb említett csoporttal jómagam nem sokat szoktam foglalkozni, úgyhogy a szomszédjaim is tanúsíthatják – akik netán az éjszaka közepén némi csapkodásra riadhattak fel –, hogy a Midnight Club II az utóbbi kategóriába tartozik. Analóg irányítóval a játék teljesen tökéletesen irányítható, és pokolian jól megtervezett pályákon bizonyíthatunk, úgyhogy kudarc esetén magunkon kívül sosem hibáztathatunk mást. Nem véletlen, hogy újra és újra rábökünk a „verseny újraindítása” opcióra.

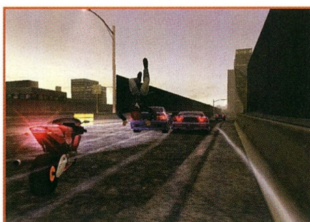
Először csak tartjuk a tempót, és figyeljük, merre haladnak az ellenfeleink, majd miután néhány menet után már „ismerjük a járást”, csak akkor állunk az élre. Hála a kitűnő mesterséges intelligenciának a riválisaink mutatják meg a legideálisabb útvonalakat. A mezőny teljesen szétszakadozik, és míg egyesek mondjuk a kacskaringós mellékutcákat választják, addig mások egy alagútba hajtanak le (ahol esetleg szembeforgalommal kell számolni), továbbá gyakorta előfordul, hogy üvegfalakon vagy kerítéseken mehetünk keresztül, és az így feltárt folyosókon nagyságrendileg rövidebb utat találunk. A kifinomult AI-nak köszönhető az is, hogy nincs két egyforma verseny. Ez nem olyan játék, amelyikben előre tudjuk, melyik saroknál melyik ellenfelet fogjuk megelőzni. Ahányszor újraindítjuk a futamot, mindig másképp alakulnak a dolgok. Lehet, hogy a többiek fennakadnak egy tömegkarambolban már a pálya legelején, és egészen elhúzhatunk a mezőnytől, míg ugyanezen versenyen egy másik alkalommal csak vért izzadva tudjuk megkaparintani az első helyet. A gép irányította versenyzők ugyanúgy viselkednek, mintha csak emberi reakcióik lennének: nem tudják előre, melyik sarok mögött milyen veszély vár rájuk, azonban ha eléjük kerül egy civil autó, azt igyekeznek kikerülni.

A játék karrierista módján kívül van arcade mód is, amelyen belül ötfajta verseny lehetséges: először is újrajátszhatjuk a már teljesített career versenyeket, másodsorban többkörös versenyeket rendezhetünk különlegesen kialakított pályákon, azután ismerkedhetünk a várossal a „cirkálás” üzemmódban, saját kialakítású versenyeket is rendezhetünk (ehhez külön „race editor” van, amelyben a pálya ellenőrzési pontjait magunk választhatjuk ki – de sajnos csak konkrét pontok közül), végül pedig a Battle móddal csatákat rendezhetünk, melyekben felvehető bónuszok is segítik a játékosokat (úgymint extra nitro, láthatatlanság, elektromos fegyver), továbbá a fényszóró egyben golyószóró is. A csatákat kétféle szabály szerint lehet megvívni. Az egyik változat egy sima Capture the Flag játék, amelyben a célba kell juttatni a pályán megjelenő zászlót, amelyet nemcsak az ellenfelek vehetnek el tőlünk, ugyanis nagy sebességgel a falnak csapódva el is ejthetjük. A másik lehetőség a Detonate mód, amelyben az ügyes játékos zászló helyett egy bombát juttathat célba, és azt nem lehet csak úgy elvenni. A többiek csakis fegyverrel kényszeríthetik megállásra a merénylőt, azaz ki kell lőni az illetőt, mielőtt már késő lenne.

LAN-on vagy interneten keresztül ugyanezeket a játékokat lehet játszani. Megadhatunk esetleg szűrőket, hogy milyen játékhoz akarunk csatlakozni, és ilyenkor azok közül a kritériumok közül válogathatunk, hogy melyik városban akarunk versenyezni, milyen versenytípussal, milyen kategóriájú (honnan származó) járművekkel, legyenek-e csapatok, milyen időjárás legyen (napfényes, esős, ködös), milyen időpontban játszódjon a futam (az „éjszakai klub” életébe ugyanis még az alkonyat és a pirkadat is belefér), és hogy legyenek-e power-upok.

KASZKADŐR SHOW. A fantázianeveken szereplő járgányok négy tulajdonság alapján vannak rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség és nitro. Nitro eleinte egyik márkánál sincs, ugyanis azt előbb meg kell nyerni. A gyengébb verdák ezt követően egy nitróval indulnak, de a jobbak kettővel vagy akár többel is rendelkeznek. A nitro révén olyan sebességgel lőhetünk ki, hogy a táj teljesen elmosódik körülöttünk – ám nem ez az egyetlen megnyerhető cucc! Remek eszközökkel növelhetjük az autónk tudását, amelyekkel majdhogynem kisebb show-műsorokat prezentálhatunk. Folyamatosan bővíthetjük a repertoárt: először is megkapjuk a súlypontáthe-







lyezés trükkjét, amellyel a levegőben biztosíthatjuk az autó stabilitását. A megfelelő gombbal, valamint az irányokkal valamennyire korrigálhatjuk az autó röppályáját, ha netán elszúrtuk volna az ugratást. A lehetőségek eléggé korlátozottak, viszont ugyanez a gomb sokkal fontosabbá válik, miután megnyertünk egy motorkerékpárt – merthogy két keréken is száguldhatunk. A súlypontáthelyezés ebben az esetben a motorosunk tartására vonatkozik: az oldalsó irányokba helyezkedve jobban bedönthetünk a kanyarokban, előre hajolva csökkenthetjük a légellenállást és növeljük a sebességet (csaknem turbózással ér fel), végül pedig hátra rántva a motort, plusz gázt adva egy kerékre kaphatjuk a járgányt. Mindamellett, hogy hatalmasakat lehet zakózni, a motorozásnak azért megvannak a maga előnyei: frankón szlalomozhatunk a sűrű forgalomban, könnyen elférünk akár két busz között is, és persze a sikátorokban is tágasabb. Ráadásul nincs szélárnyékunk, amelyet a többiek „meglovagolhatnának". A slip-stream turbó ugyanis a legfontosabb megtanulható technika: gyakorlatilag ugyanazt eredményezi, mint a nitro, viszont annak felhasználása nélkül. Jobb oldalt egy kis kijelző lett rendszeresítve a szélárnyék szemléltetésére: valahányszor az egyik riválisunk mögé kerülünk, ez a kijelző elkezd töltődni. Ekkor igyekeznünk kell a másik autó által húzott kondenzcsíkon belül maradni, mire jó esetben a kijelző megtelik, majd pirosan villog, és akkor rányomhatjuk a turbót. A szélárnyék jól időzített kihasználása a futamgyőzelmet döntheti el, hiszen nem ritkán a célegyenesben lőhetünk ki a vezető kocsi mögül. Persze vezető pozícióból ugyanígy el is veszthetjük a menetet, ezért jó az érdekesen működő visszapillantó tükrünk, amelyben csakis az ellenfeleink, illetve a rendőrök lámpái látszanak – ergo mindig látjuk, mikor van gáz. A negyedik lecke a gumiégetés. Na persze nem gyufával, hanem a kerék kipörgetésével. A jó rajthoz elengedhetetlen ez a technika: kéziféket behúz, gázt tövig nyom, a mezőny jókora füstöt generál, majd mintha parittyából lőtték volna ki – egyes hátsókerék-meghajtású verdáknak az eleje ilyenkor még fel is emelkedik.

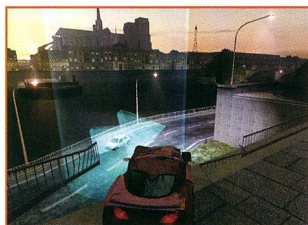
A felsorolt technikákat a játék elején, azaz Los Angelesben mind megtanuljuk, de azért marad még egy lecke Párizsban is, ahol egy érdekes bravúrt, a kétkerekezést tanulhatjuk meg. Az imént ugyanis azt állítottam, hogy a szűk helyeken könnyebb boldogulni két keréken, de igazából a nagyon profik „élére állítják" az autót, és átviszik azt még a legképtelenebb szűkületeken is – ez ismét csak a súlypontáthelyezés gombjával működik. Az ilyen jeleneteket öröm újra megnézni a bármikor lekérhető visszajátszásokban.



A motorhangok sajnos igencsak átlagosak lettek, viszont az egyéb zajok remekül aláfestik a tombolást, a zenék pedig a helyi folklórhoz tartoznak: van egy kis RAP, nagyobb rész trance, és persze a Tokióban elmaradhatatlan japán pop. A zene helyett azonban érdemesebb a rádióadásokra figyelni, mert hasznos információkat lehet elcsípni.

HALÁLOS IRAMBAN. A városok kinézetére egyetlen rossz szavunk sem lehet, bár ez nem is meglepő, hiszen a Midnight Club II alkotói már letették a névjegyüket a témában. Igaz, azon a bizonyos névjegyen anno még Angel Studios név szerepelt, de nyilván nem felejtette el még senki a Midtown Madnesst, amelyben első alkalommal tett játékfejlesztő arra kísérletet, hogy egy valódi nagyváros utcáit keltse életre. A játékban szereplő helyeken ezúttal is frankón megtaláljuk a helyi turistalátványosságokat: L.A.-ben például Travolta babérjaira törhetünk a vízcsatorna falán versenyezve, Párizsban hatalmasat ugrathatunk a Louvre üvegpiramisán keresztül, avagy benézhetünk Quasimodo otthonába. Mindegyik város meglehetősen autentikus, jóllehet a valódi várostervezőkkel ellentétben a játék megálmodói a verseny szempontjából igyekeztek izgalmassá tenni a városképet, így egészen eszelős útvonalakat is felfedezhetünk. Párizsban például az egyik út egy háztetőre vezet, ahonnan elvétve az ugratást könnyen a Szajnában landolhatunk.

Az éjszakai városok – ahogy kell – teli vannak fényekkel, úgyhogy az autók megannyi árnyékot vetnek, esős időben a felázott aszfalt pedig még tükröződik is. A teljesen korrekt árnyékokon kívül az autók fényezése is nagyon baba: az environment mapping jóvoltából a környezet szépen tükröződik, méghozzá a PS2 verziótól eltérően a civil kocsikon is. Ahhoz képest, hogy a versenyek zöme az éjszaka közepén játszódik, forgalom is van bőven az utakon, ezért gyakorta kényszerülünk a járda igénybevételére, minekután a földre csapódó lámpatestek szikrázva robbannak szét. Mozgalmasság tehát van bőven, bár sajnos hébe-hóba lelassulás és szaggatás is. Ez mellesleg teljességgel érthetetlen, mert egyrészt elegendő memória esetén a winchester áll (tehát nem swappelés okozza a gondot), másrészt újraindítva a versenyt utána meg minden OK. Mindegy: ez nem szabad, hogy elrontsa az örömünket. Mert ugyebár rossznak lenni még mindig jó – e nyáron most már legalább nemcsak a mozikban vetített „Halálosabb iramban" okolható, ha valahol őrült autóversenyzők okoznak pánikot... Bravó Rockstar, csak így tovább! ■ **V.Z.**





> **ÉRTÉKELÉS**

90%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO nagyon kiélezett versenyek, intelligens ellenfelek › kusza nagyvárosok, teli rejtett szakaszokkal és őrült ugratókkal › motorozni is lehet
KONTRA néha kicsit lelassul az engine › a pályaszerkesztő lehetne kiforrottabb is

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII800, 32MB RAM, 1.6GB HDD

> **ARÉNA**

GTA: Vice City	94%
Midtown Madness 2	88%



Fejlesztő: Image Space Incorporated > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.easports.com

Most már biztos, hogy ez az év fekete betűkkel íródik be az autószimulátor-rajongók évkönyveibe, hiszen két patinás sorozat is a végéhez érkezett: elsőként a Papyrus fejezte be nagysikerű NASCAR-sorozatát, most pedig az ISI tett pontot Forma-1-es játékainak a végére (mindkettő esetében a kiadók döntöttek erről).

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ. Amikor először hallottam a játékról, megmondom őszintén, pénzszagot éreztem a levegőben. Bizony-bizony, semmilyen más ésszerű indítékot nem tudtam elképzelni, amiért az EA Sports még egy bőrt lehúzott volna erről a licencről, hiába volt a marketing-hozsanna a 4 teljes szezonról, a 14 csapatról, a 44 autóról és a 17 pályáról. Aztán, ahogy fokozatosan megismerkedtem a játékkal, ahogy az újítások, a különböző javítások felszínre kerültek, úgy bizonyosodtam meg róla, hogy az ISI (Image Space Incorporated, a néhai „Sports Car GT" túraautó-szimulátor készítői) ismét jó munkát végzett a fejlesztés során.

ÚJDONSÁG-MUSTRA. Az F12002 közel sem volt tökéletes játék, legfájóbb pontját az MI hiányosságai jelentették: nem volt következetes, gyakran minden indíték nélkül okozott tömegbalesetet, rosszul rajtolt, nem vette figyelembe a kék zászlót és rosszul taktikázott. Mostanra ezeket a hibákat kijavították, az MI képes igazán élvezetes csatákat vívni (habár néha még mindig provokál hajmeresztő dolgokat: például nekihajt a boxutca bejárati betonoszlopának, és azt fúrja egy teljes versenyen keresztül), és jelentősen javult is. A fizikai motoron is történtek változtatások, egyrészt jelentősen csökkent a gyors kanyarokban, nagy sebesség mellett tapasztalható tapadás (az Eau Rouge-ban teljes gázzal most már elszállunk, mint Jacques Villeneuve tette annak idején), másrészt a lassú kanyarokban érzékelhető tapadás nőtt, és ugyanitt csökkent az alulkormányozottság is. Ezek függvényében szinte újra kell tanulnunk a pályákat, és megfelelően adoptálni vezetési stílusunkat az új fizikához. A változtatások érintették a fékezést és a gázadást is: a fékek most is túlmelegedhetnek, de erről végre már információt is kapunk (új LCD-panel az olaj- és a motorhőmérséklettel egyetemben), nem ér minket váratlanul. Mind a fékerőt, mind a gázfröccsöt rettenetesen finoman kell adagolni ahhoz, hogy ne koptassuk felniig a kereket, vagy ne pördüljünk ki azonnal egy-egy kigyorsítás során. Az esős versenyek is revizionáláson mentek keresztül, végre nem olyan érzés vizes aszfalton vezetni, mintha tojásokon haladnánk, mert a vizes guminak van tapadása, és a tapadási határt is érezni lehet! A 3D motor maradt a régi, azonban mind a pályákon, mind a talaj- és égtextúrákon, mind pedig az autók kinézetén kozmetikáztak. Ez utóbbiak esetében szembetűnő különbségek fedezhetők fel egy-egy versenyévad/modell között. Komolyabb ütközéskor már nem csak a terelőszárnyak és a kerekek válnak le a karosszériáról, hanem egyéb szénszál-darabok is lehullanak, a kasztni deformálódik, és a felfüggesztések meghajolnak. A hangzást illetően sikerült olyan hangulatot teremteni, akár egy igazi versenyautóban. A tökéletes megoldás helyett - minden autónak (csapatnak) más-más hangja van – néhány motorhang került a játékba, de ezek eléggé különböznek ahhoz, hogy felismerhetők legyenek. A motorok magas fordulatszámon visítanak, a boxutcában hörögnek, alapjáraton pedig felböfögnek, ahogy a TV-közvetítésekben hallani szoktuk. Kár, hogy a játék zeneileg jellegtelen, arctalan (akárcsak a menürendszere, melyet titkon reméltem, hogy emberközelibbre, fogyaszthatóbbra cserélnek). Érdekes, hogy végre bekerült a játékba a versenyek előtti kivezető és felvezető körök „lejátszásának" lehetősége is (bár ehhez editálni kell az aktuális „*.plr" fájl megfelelő sorát).





MÉGSEM TÖKÉLETES. Úgy vélem, minden erőfeszítés hiábavaló volt, ha az EA Sports mégis úgy döntött, hogy csak a játék PS2-es változatába gyömöszöli bele a karrier-módot. Érthetetlen, hogy ekkora ziccert miért hagytak ki, én ezt a szimulátorőrült PC-s játékosok szándékos szívatásának vélem (és durván le is vontam érte pontokat). Élelmes kezek máris készítik a megfelelő MOD-ot, mellyel ezt a játékmódot is el tudjuk majd érni. Apropó MOD-olás: a játék megjelenése után minden F12002-re készülő, nagyszabású MOD „gyártója" bejelentette annak F1 Challenge alá történő átportolását (a témába vágó, „F12002 MOD-ok" cikket lásd ebben a számban!), tehát a játék és azok a javítások, melyek jobbá teszik elődjénél, máris vonzzák a közösséget. Másik jelentős hátulütő maradt a pályák vonalvezetése: továbbra is rendkívül sok a pontatlanság, a legtöbb baj még mindig az aszfaltcsíkok szélességével (elég csak Monzára ránézni) és az egyenesek hosszával van. Egy mondatba sűrítve: az „F1 Challenge" nagyon jó játék, kiforrott, összerakott, nálam azonban még mindig a GP4 maradt a király!

DAUBY

> **ÉRTÉKELÉS**

83%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO sok javítás az F12002-höz képest > brutális hangok > kiváló MOD-olási lehetőség

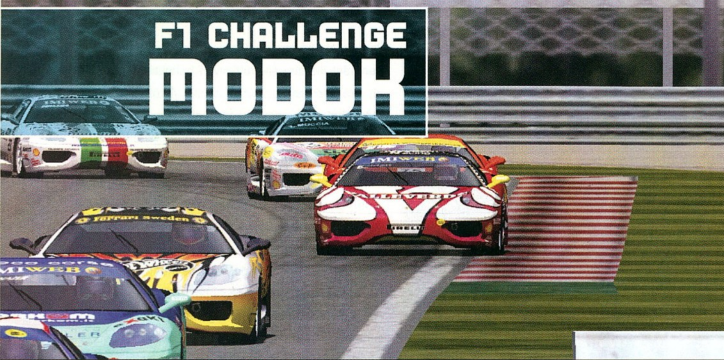
KONTRA karrier-mód hiánya > pályák vonalvezetése > a többjátékos mód alig fejlődött

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII1000, 256MB RAM, 1GB HDD

> **ARÉNA**

F1 2002	81%
Grand Prix 4	85%
Grand Prix Legends	84%





Készült egy játék pár évvel ezelőtt, mely a „Sports Car GT" névre hallgatott, és mind a mai napig hihetetlenül népszerű. Az ok prózai: némi grafikai érzékkel és egyszerű programozási ismeretekkel kiegészítő pályák és járművek tömkelege illeszthető a játékba. A fejlesztőcsapat (ISI) ezután Forma-1-es szimulátorok készítésébe vágta fejszéjét, mely a sorozat első darabjaiba bele is tört (ahogy várható volt). Következett az „F1 2002" és az áttörés: végre olyan fizikai modell, 3D motor és alap került a játékba, mely varázsütés-szerűen beindította az autószimulátor-közösség csapatainak fantáziáját - munkához láttak, nonprofit alapon kezdtek el MOD-okat gyártani az alapjáték alá, így biztosították annak töretlen sikerét. Napjainkban több mint 15 különféle MOD létezik az „F1 2002" alá, mi most azonban csak a legfontosabbakról értekezünk.

GTRACING2002, A NAGYÁGYÚ. Ha röviden akarnám jellemezni a GTR2002 nagyságát, akkor azt mondhatom, hogy: ez a MOD a legelső, a legnagyobb és a legjobb mind között - lényegében teljes játékot kapunk teljesen ingyen. Az alap-MOD 2002 legvégén jelent meg egy (lelkes szimulátorjátékosokból, volt autóversenyzőkből és hobby-autósokból álló) angol csapat, a Sim Bin Development Team (SBDT) munkájaként, majd hónapokra rá érkezett egy javítása és idén áprilisban még egy fix (ez utóbbit gondosan elrejtették a „Ferrari 360 Modena Challenge" MOD szárnyai alá). A játék az európai túraautó-sorozat 2002-es évadját modellezte le (melyet egy bizonyos kereskedelmi TV-csatorna támogat, és ott lehet látni a versenyeket is) annak összes résztvevőjével együtt: két géposztály 36 autója lehet egyszerre a pályán, ahol a gépek átlagban 65-70 kört futnak, miközben pilótát is cserélnek – hosszú távú versenyzés. Az N-GT osztályba tartoznak a „gyengébb" autók (430 LE körüli teljesítménnyel), a GT osztályban pedig az igazi fenevadakkal találkozhatunk (650-670 LE teljesítménnyel), őket összeeresztve pedig lekörözésekben gazdag (hiszen nemcsak teljesítményben, hanem leszorító-erőben és minden egyéb paraméter szerint is jelentős a különbség a két osztály között), késhegyre menő csatákkal tarkított versenyt kapunk eredményül.

Ezt a MOD-ot 2 dolog emeli ki igazán a többi közül: a rendkívül akkurátus fizikai modell (ezt majd még jól kivesézzük), mely minden típus viselkedését életszerűen adja vissza és az MI – okos, jól versenyzik, igyekszik kerülni az ütközéseket, és nem öklelí fel a játékosok autóit (a legtöbb MOD-ban az MI viselkedése gondot okoz). Grafikailag is igazi gyöngyszemmel van dolgunk, a belső kidolgozások, akárcsak az autóformák példaértékűek, a textúrázás pedig valódi mesteremberekre vall. Természetesen lecserélték az összes háttér- és töltésképet, hogy fazonra szabják a játékot. Vicces, hogy a grafikusok néhol annyira belejöttek, hogy az F1 2002 pályáihoz kiegészítőket készítettek, hogy azok még inkább közel álljanak az igazihoz. Hangzásban is igazi remekművel van dolgunk (mérföldeket ver az eredeti játékra): minden autó hangját eredeti minták alapján készítették el, és a végeredmény libabőrössé teszi a téma iránt amúgy semleges játékosokat is. Csak most döbbenünk rá, hogy a Viper röfögő hangja, a Diablo büszkén-tompán szóló baritonja, a Maranello elemi ereje vagy a Lister/Marcos duó meghatározhatatlan, szilaj vadsága mennyire hiányzott már a játékpalettáról (és ez csak néhány jármű, hiszen kiegészítő-gépek is akadnak szép számmal)!

Az MI tehát jó ellenfél – persze ehhez 95-100% körülire kell vennünk az erejét, agresszivitását pedig 40%-ra (magasabb értékeken hajlamos szuicid-akciók elkövetésére is), és a hosszú távú szórakozás máris garantált. Mehetünk hivatalos, de akár levezető bajnokságot is, bemelegítésnek azonban az egyedi versenyek is megteszik. Az alapkiszerelésben mintegy 20 pályával érkező MOD internetes oldalakról újabb pályákkal bővíthető, mára mintegy 80 különböző helyszínen bőghetnek fel a motorok!

Itt az idő, hogy visszatérjünk a játék fizikájára, mely az F1 2002 alapjaiból táplálkozik, de annál élvezetesebb, jobb. A játék teljes értékű élvezetéhez szükségünk lesz egy jó kormányra (manapság 16-20 ezer Ft-ért már lehet jó FF-es kormányokat kapni), arról ne is álmodjunk, hogy billentyűzettel terelgetni tudjuk ezeket a vadakat. Következhet a huszárvágás: kapcsoljunk ki minden segítséget (egyedül az automata-váltót és a kuplungrásegítést ajánlatos meghagyni); fontos, hogy ezt egy-











szerre tegyük, mert így fogjuk megszokni azok nemlétét. Tapasztalni fogjuk, hogy a vezetés nagyon összetett: a gázzal, akárcsak a fékkel csínján kell bánni, váltásokkor pedig olyan nyomaték kerül az útra, hogy ha nem vigyázunk, alacsonyabb sebességi fokozatban a kapcsolás képes megpördíteni az autót. Ebben a játékban garantáltan sokat fogunk gyakorolni, a sikert pedig nem percekben, nem órákban, de még csak nem is napokban mérik (én 1 hét után tudtam hiba nélkül vezetni 30-35 körös versenyeket), a pályákon eltöltött idő lassan hozza meg gyümölcsét. Viszont óriási érzés lesz uralni ezeket a szörnyetegeket!

Kigyorsítások során arra kell figyelni, hogy a kanyarív külseje felé fordítsuk a kormányt, a gázt pedig fokozatosan adagoljuk: alacsony sebességi fokozatokon csak fél-3/4 gázt adjunk (idővel ráérzünk), különben azonnal megpördülünk. Másrészt minden pályán ismernünk kell a bukkanók elhelyezkedését, melyekre hajtva megfelelő gázelvétellel tudjuk majd kordában tartani a gépet. Fékezéskor fontos a fékerő-adagolás, ráadásul a fékek hőmérséklete és a gumik állapota (hőmérséklet, kopás) is befolyásoló tényező. Próbáljunk minél finomabb és folyamatosabb fékezést produkálni, ha beblokkoljuk a kerekeket, akkor engedjük fel, és nyomjuk le újra (pumpálós technika). Nagy segítség, hogy a „hivatalos" pályákon a fékezési pontoknál a készítők vastagabb fekete gumicsíkokat festettek fel az aszfaltra. Ezekkel a tanácsokkal már ismerkedni lehet a játék fizikájával, azonban minden egyes autócsere, fűre kihajtás, kerékvető használata, netán esős verseny más és más, újabb technikák elsajátítására kényszerít. Füvön például nem, vagy alig szabad fékezni, csak kormánymozdulatokkal és gázelvétellel korrigáljuk az autó mozgását.

Ez a MOD azért lett ennyire sikeres (több millió letöltés világszerte), mert igazán vissza tudja adni e versenysorozat izgalmait: a lökdösődéseket, a kicsúszásokat, az egymás lökhárítóit érő versenyautók gigászi küzdelmét, és mert a befektetett energiát és türelmet busásan megtéríti! Emellett megőrizte az eredeti játék közvetlenségét, pofonegyszerű újabb autókat (Pagani Zonda, Chevrolet Corvette C5-R, Nissan Skyline, BMW M3, TVR Cerbera stb.), festéseket vagy pályákat belehelyezni!

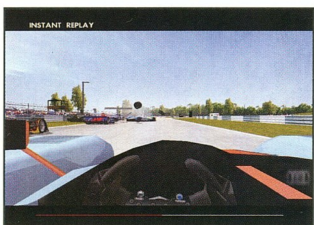
A TÖBBIEK. Mint már említettem, a mezőny népes, választék van bőven attól függően, hogy az autóversenyzés milyen ágát szeretjük jobban (zárt kasztnis/nyitott kasztnis, egyfajta modell/többfajta modell versengése), és milyen mélységű szimulációra vágyunk? Itt összefüggés van a MOD-ban szereplő járgányok sebességével is: általában minél lassabbak, annál könnyebb őket vezetni. A következő lista nem teljes, csak a legjobb MOD-okat sorolom fel.

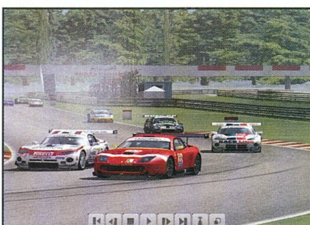
A könnyebbek: Alfa147, BMW M3, Porsche 996 és Ferrari 360 Modena. Mint a nevekből is kitűnik, itt bizony egy-egy modell köré épülő versenysorozatokról van szó. Mindegyik fizikája egyszerűbb, kezdőknek is könnyebben elsajátítható, mint a GTR2002-é. Kiemelném közülük a Ferrari 360 Modena kiegészítőt (szintén az SBDT keze nyomát viseli), amelyben igazán akciódús versenyeket vívhatunk.

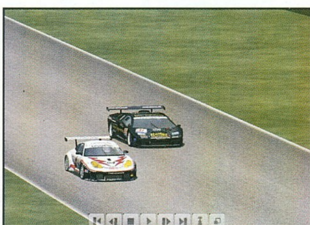
A nehezebbek: BPR Endurance 1996, SportsCar Racing és Independent Oval Racing. Az első voltaképpen egy GTR2002, 1996-os színben pompázva, ahol a legendás McLaren F1, Lotus Esprit, Ferrari F40 vagy Venturi 600 volánja mögé ülhetünk. Frenetikus érzés, kár, hogy az MI nem nőtt fel a feladathoz, és a rajtok során óriási karambolokat okoz. A SportsCar Racing annak a Racing Sim Developers Groupnak (RSDG) a munkája, amelyik már segédkezett az ISI-nek Forma-1-es játékai elkészítésében: ez a MOD az USA-ban népszerű „American Le Mans" széria autóit – LMP675 és LMP900 osztályú együléses prototípusok – dolgozza fel, természetesen hagyományos amerikai versenypályákon. Sebességérzete, az autók tapadása, a versenyek teljesen más kategóriát képviselnek, mint az összes többi MOD esetében, szerintem a GTR2002 után a legjobban sikerült; kedvenc sebringi pályámon óriási csatákat lehet tolni vele. Megjelenése óta számos pálya és autó készült már hozzá (többek között az idén Le Mans-i győztes Bentley!). Az IOR pedig a tavalyi Indy Racing League (IRL) szezon pályáit, autóit és versenyzőit tartalmazza: a többnyire oválpályákon zajló versenyek egyedi vezetési élményt nyújtanak, egyetlen hátrányaként a félig olasz menüket említhetem meg.

A JÖVŐ. Az „F1 Challenge" megjelenésével már készül a GTR2002 átirata és a jelenleg még fejlesztés alatt álló MOD-ok átportolása is megindult. A jövő tehát mindenképpen biztató az autószimulátor-rajongók számára, biztosan nem fogunk unatkozni.

A fura csak az, hogy nem hivatalos fejlesztésként, hanem rajongói kezdeményezésként kapjuk meg mindazt, amire évekig hiába vártunk... de ezen nem érdemes morfondírozni, mert így ingyen (csak az alapjátékot kell megvennünk) juthatunk hozzá a garantált minőségű termékekhez! ■ DAUBY









VÉGIGJÁTSZÁS

SENTINELS HADJÁRAT
Terror of the Tides

1. RISE OF THE NAGA

Törjük be a meggyengült kaput az éjelfekkel, majd a hídról teleportáljunk át a kis szigetre (Blink). Csapjunk le mindenkit, majd a Tome of Intelligence felvételével növeljük meg a varázserőnket. Teleportáljunk tovább, egy Ring of Protection +1-es csillan meg a távolban az egyik szörny ujján. Csatlakozzunk a többiekhez, majd kövessük a démon nyomait. Az őrült furbolgok menthetetlenek, nem tehetünk értük semmit. Az égő szobor mögötti ládából újabb varázstárgy (Jade Ring) kerül elő. Az égő nyomokat követve kis halászfaluba érünk, amelyet a kígyóemberek épp porig rombolnak. Tegyünk rendet, majd teleportáljunk át a keleti kis szigetre. Romboljuk le a házat, majd tegyük hidegre a naga mágust (Tome of Strength). Fojtassuk az üldözést, de a gyógyító forrásnál álljunk meg regenerálódni. Maiev teleportáljon át a pókokhoz, nem marad el a jutalma (Spider Ring, Claw of Attack +3). A forrás után erősítés érkezik, sőt még a Furbolg remetét is megtalálhatjuk a tó melletti kis szigeten Maiev Blink varázslata segítségével (Healing Wards).



A démonkapu mögött végre megtaláljuk Illidant, aki éppen hajóra szállt. A kikötőben maradt öt hajót a nagák el akarják süllyeszteni, ezt kell nekünk megakadályoznunk. A küldetés sikeres teljesítéséhez legalább két hajónak épségben kell maradni.

Mellékküldetések

Enraged Beast

Egy begőzölt furbolg óriást kell semlegesítenünk, ami nem egyszerű feladat. Célszerű a segítőit leverni először, csaljuk el legalább az egyiket, majd végezzünk vele. Hamarosan megérkezik az óriás, de egyedül nem sokra megy kis csapatunk ellen. Támadjuk meg Maievvel, a többiek hátulról nyilazzák le. A jutalmunk egy Tome of Agility lesz.

Search and Rescue

Szatírok kis csoportja fogságba ejtett néhány éjtündét, őket kell kiszabadítanunk. Mivel túlerőben vagyunk, a feladat nem okozhat gondot, egyszerűen nyilazzunk le mindenkit, majd törjük be a cellák kapuját.

2. THE BROKEN ISLES

Legelső feladatunk legyen a bázisvédelem kiépítése. Támadás két irányból érkezik, nyugaton szárazföldi erők támadnak, ide legalább öt protector kell, míg a nagák északról, a tenger felől légierővel támadnak (az öbölhöz építsünk fel még három protectort a meglévő mellé). Kezdjünk gyors fejlesztésbe, majd derítsük fel a környező terepet. Az egyik szörnynél találunk egy Tome of the Strength-t, ne hagyjuk nála. A csapatunkba vegyünk fel négy medve druidát és öt huntresst, persze a legjobb fegyverzettel és páncélzattal felszerelteket. Maiev teleport képességei segítségével megtalálhatjuk a déli szigeteken rejtőzködő hatosszintű hidrát, akinél újabb varázstárgy található (Periapt of Vitality). A nagák nyugati bázisát kell először elintéznünk, a támadáshoz azonban vigyünk ostromgépeket is (négy elég is lesz). A bázis felégetése után nem kell onnan támadásra számítanunk, koncentrálhatunk északra. Itt újabb varázstárgyat találhatunk egy kilencesszintű szörnynél (Claw of Attack +6). Az északi bázis legyőzése nagyobb erőt igényel, érdemes először csak távolról megsemmisíteni a védműveket, aztán támadni. Figyeljünk oda a légi egységekre, hozzunk íjászokat ellenük. A bázis lerombolása után egyetlen feladatunk maradt, el kell intéznünk a sírkamra bejáratát védő naga őröket.

Mellékküldetés

Silence the Ghosts

Az öreg ork remete bíz meg minket ezzel a küldetéssel, el kell csendesítenünk az ork harcosok szellemeit. A feladat nem túl nehéz, mindössze a három sírkamrát kell csak megsemmisítenünk keleten. Ne álljunk le harcolni a szellemekkel, egyből menjünk rá a sírokra, onnan jön elő ugyanis az utánpótlás. A harmadikban megtaláljuk a remete által kért varázstárgyat, vigyük neki vissza. A jutalmunk egy Robe of Magi köntös lesz.

Secret

Az északnyugati sarokban lévő ősi könyvtár tetejére fel lehet teleportálni, a jutalmunk három Tome of Intelligence lesz.









3. The Tomb of Sargeras

Újabb labirintus, ahol nagy hasznát vesszük Maiev Blink varázslatának. Rengeteg varázstárgy lett elrejtve olyan helyekre, ahová csak ő tud eljutni. Igazából eltévedni nem tudunk, egyetlen irányban mehetünk csak. A nagák táboránál megismerkedhetünk a hősükkel, vele később még találkozunk. Illidant az utolsó ajtó mögött találjuk meg, de úgy tűnik, elkéstünk. Egyedül Maievnek sikerült kiteleportálnia a beomló barlangból, a sziklaomlás megölte a társait. Alig több, mint három perc áll a rendelkezésünkre, hogy visszajussunk a barlang bejáratához. Használjuk sűrűn a teleportálást, és ne álljunk le harcolni. A hosszú folyosón az egyik falrész eltűnt, mögötte található egy igen komoly varázstárgyat, melyet a hidrák őriznek (Gauntlets of Ogre Strength +3).

Mellékküldetések

The Shadow Orb

Az ork sámán összezúzott varázsgömbjének a darabjait kell felkutatnunk. 10 darab lett elrejtve a labirintusban, mindet meg kell találnunk. Az elsőt a délkeleti sarokban találjuk, ott, ahol a Pit Lordot kellett legyőznünk (teleporttal érhetjük csak el). A második ott lett elrejtve, ahol a medvedruidák csatlakoztak hozzánk (a rúnához beteleportálhatunk). A közelben található mágikus padlólapra rálépve kinyitunk egy ajtót a közelben, e mögött van a harmadik darab. A negyedik töredéket a hosszú folyosó jobb oldalán lévő beugróból érhetjük el, a rúna megmutatja, hová kell teleportálnunk. Az ötödiket ott találjuk meg, ahol legyőztük a hetesszintű hidrát. A közelben lévő fára küldjük fel az egyik vadász baglyát, az megmutatja, hol van a rúna, ahová fel kell teleportálnunk. A hatodikat ugyanezzel a módszerrel szerezhetjük meg, küldjünk baglyot a fára, majd teleportáljunk be a teknőshöz. A hetediket ott találjuk, ahol a varjú druidák csatlakoztak. A hidrát leverve teleportáljunk át a jobb oldali falra, ott lesz az egyik ládában. A nyolcadikat az Illidanhez vezető kapu alatt találjuk meg a vízben. A kilencediket ezután vehetjük fel, a fal tetején lévő rúnák mutatják meg hozzá az utat (eddig nem láthattuk a rúnákat, így vissza kell teleportálnunk kissé.). A gömb utolsó darabja az északnyugati sarokban lett elrejtve egy magaslaton lévő ládában.

Barriers

Három alkalommal kapunk erősítést (medve druidák, driadok, varjú druidák). Ehhez először le kell rombolnunk az utat elzáró kőfalat.

4. Wrath of the Betrayer

Illidan serege folyamatosan ostrom alatt tartja a bázist, az egyetlen esély a túlélésre az, ha sikerül egy futárt átjuttatni az ellenséges vonalakon. Erősítsük meg a bázis nyugati és déli védelmét (öt-öt protector ostromgépekkel kiegészítve). Figyeljünk oda a sérülések kijavítására, nagyon sokáig kihúzhatjuk az aranykészletből. Előbb-utóbb azonban a bánya kimerül, így csak arra a pénzre támaszkodhatunk, melyet Maiev szed össze útközben. A futárt először is el kell kísérnünk a hajójához, majd a naga védelmet kiiktatva biztosítani kell, hogy épségben elérje a tengert. Amint eléri a kijelölt pontot, a küldetés véget ér.

Mellékküldetés

A nagák négy ásatást is finanszíroznak a térségben, derítsük fel mind a négyet, majd végezzünk az ott lévő kígyóemberekkel. Mind a négy helyen nagyon jó varázstárgyakat szerezhetünk be.

Secret

A térkép közepén találjuk meg az ősök egyik szentélyét 1500 arannyal. A küldetés teljesítéséhez végeznünk kell az ajtó előtt álló naga őrrel.

5. Balancing the Scales

A várt erősítés ugyan megérkezett, de az utánpótlás hajói szétszóródtak, ráadásul Illidan folyamatosan támadja Maiev erőit. A két hős maroknyi csapatával nekivág a dzsungelnek, hogy segítséget nyújtson a szorongatott helyzetben lévő éjtündéknek. Az idősebb Stormblade famozgató varázslatával könnyedén átjuthatunk a sűrű erdőn, így jóval gyorsabban érhetünk a táborba. Időközben az aranybánya kimerül, így a védők kizárólag a felmentő sereg által összeszedett aranyra támaszkodhatnak. A bázis elérése után rohanjuk le a közelben lévő naga tábort, majd hozzuk felszínre a bánya mélyén lévő aranyat.

Ezután már csak Illidan északi bázisát kell lerombolnunk, ez a rendelkezésünkre álló csapatokkal nem lehet gond.

Mellékküldetés

Keressük meg a három eltévedt hajót, a fedélzeten utazó csapatok jó szolgálatot tesznek a harcokban (különösen a hegyi óriások).

6. Shards of the Alliance

Egyszerű karavánkísérés, nem túl nehéz küldetés. A lényeg az, hogy mindig maradjon néhány egység a karaván mellett kisegíteni a vértündéket az élőhalottak támadásakor. Három pihenőhely található a pályán, itt kijavítják a vagonok sérüléseit, valamint a kíséret új egységekkel bővül. A mellékküldetésből származó pénzt költsük zsoldosokra, a végére már egész rendes hadsereget tudhatunk magunkénak. Ne felejtsük el, hogy az óriások fákat téphetnek ki, és azokat fegyverként használják 15 ütés erejéig.

A válaszútnál nyugodtan menjünk jobbra; az élőhalottak bázisa nem túl veszélyes, főként két magas szintű hős támogatásával.





A TITKOS PÁLYA

The Crossing

A titkos pályán meg kell semmisítenünk a teleportkapu elpusztítására törekvő ellenfeleket. A küldetés kezdetén még csak kétféle kapu áll a rendelkezésünkre, de ahogy telik az idő, úgy lesznek fejlettebb tornyaink. Érdemes az elején a hősökkel besegíteni, de később már bizony nem sok hasznukat vesszük, küldjük inkább el őket kincsvadászatra. A pálya tele van jobbnál jobb varázstárgyakkal, ne maradjunk le róluk. A haláltorony feltalálása után csak azokat szabad megépíteni, a vége felé olyan erős ellenfelek jönnek, hogy a hagyományos tornyok alig tudják őket megsebezni. A küldetés az utolsó hullám után véget ér, és amennyiben még áll a teleport, győztünk. A jutalmunk egy újabb hős (a részeges panda) lesz a következő küldetésre.



Mellékküldetés

Az elfek három helyen pénzt és nyersanyagokat rejtettek el. Mindhárom rejtekhely köré apró élőhalott bázis lett felhúzva, nem túl erős védelemmel.

7. THE RUINS OF DALARAN

30 perc alatt kell megtörnünk Illidan varázslatát, és közben a bázist is meg kell védeni. A tisztesség kedvéért húzzunk fel némi bázisvédelmet, de a hangsúly maradjon egy ütőképes kis csapat összehozásán. A paladin kiszabadítása után támadjuk meg a közelben lévő naga bázist, majd a folyosón előrenyomulva tisztítsuk meg az ellenségtől. Szereljünk össze legalább öt ostromgépet, majd további óriásokkal megerősödve kapjuk oldalba a bázist. Szép lassan nyomuljunk előre, szisztematikusan romboljuk le a nagák épületeit. A cél a varázslat megtörése, a másik létsíkon lebegő naga boszorkányokat azonban csak mágikus varázslattal sebezhetjük meg (a Faerie Dragon mana flare mágiája kiváló). A négy boszorkány elpusztításával a küldetés véget is ér.

Mellékküldetés

Az északkeleti sarokban egy magas szintű paladin raboskodik, támadás előtt mindenképpen szabadítsuk ki. Különösen hasznos a feltámasztás és a gyógyítás varázslata.

8. THE BROTHERS STORMRAGE

Az elveszett papnő felkutatásában jelentős szerepet vállaló Illidan lesz a főszereplő ebben a küldetésben. Erősítsük meg mindkét bázis védelmét, majd a démonvadásszal semmisítsük meg a gátat őrző trollokat. Nyomuljunk délre, majd ott foglaljuk el az élet forrását. A forrástól jobbra élő szörnyek vezetőjénél komoly varázstárgy rejtőzik (Crown of Kings +5), mindenképp vegyük el tőle. Turbózzuk fel a csapatunkat teknősökkel, majd támadjuk meg a forrás mellett lévő bázist. Vigyünk ide néhány munkást, majd húzzunk fel hat-nyolc tornyot. Csalogassuk be az ellenfeleket a tornyok elé, a többit a védművek elvégzik helyettünk. Szisztematikusan romboljuk le a bázist a teknősökkel, az utolsó épület eleste után véget ér a küldetés.

Mellékküldetés

A troll vezér halálával a gát leomlik, minek következtében délről is megtámadhatjuk az élőhalottak bázisát.

ALLIANCE HADJÁRAT
Curse of the Blood Elves

1. MISCONCEPTION

Az ifjú elf herceg meglehetősen megalázó parancsot kapott ember felettesétől, a frontvonal helyett a hátországban kell maradnia, hogy ellenőrizze a kilátók tatarozását. A városban nem túl nagy az ellenállás, ráadásul papok is erősítik a soraikat. Új egységet ismerhetünk meg spellbreakerek személyében, kiválón alkalmazhatók varázslók ellen, sőt még azok megidézett lényeit is képesek átállítani a saját oldalukra. A városban és annak környékén csapjunk le mindenkit, remek varázskönyvek és tárgyak várnak a fiatal mágusra (Tome of Strength, Tome of Intelligence, Lion Ring). Délen találhatunk egy kilencesszintű szörnyet, őt mindenképpen verjük le: jó varázstárgy van a birtokában (Claws of Attack +3). A délnyugati sarokban élő ogre főnököt próbáljuk meg elcsalni a többiektől, majd közös erővel terítsük le. A megjelenő rúnával életre kelthetjük, azzal a különbséggel, hogy innentől kezdve a mi oldalunkon fog harcolni. Ne felejtsük ott a tábor mellett lévő ládában elrejtett varázskönyvet (Tome of Agility). A megjavított obszervatórium megmutatja a szigeten lévő aranybánya pozícióját, ide kell áthajóznunk a nagáktól kapott hajókon. Húzzunk fel egy bázist (használjuk a rejtekhelyeken talált instant épületeket), majd hozzuk át az egyetlen parasztunkat. A mannaforrás környékét pakoljuk tele tornyokkal, az élőhalottak erről az oldalról támadnak. Felesleges a bázisukkal bajlódnunk, a küldetés akkor ér véget, ha mind a három obszervatórium ki lett javítva.

Melléküldetés

Hónapokkal ezelőtt négy helyen is el lett ásva arany és felszerelés. Ezeket a helyeket kell felkutatnunk. Bizonyos helyekre csak úgy juthatunk be, ha a mágus tűzvarázslatával utat égetünk. A térképen látjuk a rejtekhelyeket.

2. A DARK COVENANT

Kezdés után azonnal evakuáljuk a szigeten kívüli településeket: az élőhalottak előrenyomulását nem tudjuk megakadályozni, viszont megmenthetünk négy munkást, két mágust és két papot. Vigyük őket messze a városoktól, az élőhalottak nem találnak rájuk a tengerparton. Kis idő múlva megérkeznek a nagák, és felajánlják a segítségüket (a megmentett egységeket áthozzák a szigetre). Mivel nincs aranybányánk, ezért vissza kell foglalnunk ezeket az ellenségtől. Fokozatosan nyomuljunk előre északon és délen, az összes élőhalott épületet meg kell semmisítenünk. Ne feledkezzünk meg a bázisvédelemről, a rosszfiúk megadott időközönként komoly erőkkel támadnak (légierővel is). Nyomuljunk előre a nagákkal, és közben szerezzük meg a semleges szörnyeknél lévő varázstárgyakat (Ring of Superiority, Energy Pendant). A szigetet se hagyjuk ki a felderítésből, itt is érdekes tárgyak várják a hősöket (Claws of Attack +6, Tome of Intelligence). A küldetés akkor ér véget, ha megsemmisítettük a zöld élőhalott bázis összes épületét.

Mellékküldetés

A szigeten nincs aranybánya, ezért vissza kell foglalnunk néhányat az élőhalottaktól. A nagák tökéletesen alkalmasak erre a feladatra, sőt a közelben lévő ládákban még instant kastélyok is segítik őket.













3. THE DUNGEONS OF DALARAN

Lord Garithos árulás vádjával tömlöcbe vetette az összes elfet, még szerencse, hogy a nagák vezetőjének sikerül beúsznia a csatornákon keresztül. Innentől kezdve az emberek az ellenségeink lesznek, minden eszköz megengedett velük szemben. Szabadítsuk ki a közelben lévő tündéket, majd a megerősödött csapattal kapjuk el az óriáspókot (Medallion of Courage). A küldetés célja az, hogy mind a négy elf hadnagyot kiszabadítsuk mágikus börtönéből. A kapcsolók felé szaladó őröket nyugodtan elengedhetjük: néhány elit katona jön csak a segítségükre, őket is könnyedén elintézzük. Az emberek és az élőhalottak küzdelmébe ne avatkozzunk be, várjuk meg, ki lesz a győztes, majd azt csapjuk le. Kis csapatunk egyre erősödik, és ha gondosak voltunk, s nem engedtük, hogy az egységeink meghaljanak, akkor a végjáték nem fog gondot okozni. A kijutáshoz mindenkit le kell vernünk, köztük a börtön vezetőjét.

Mellékküldetés

Négy nagyhatalmú mágus szellemét kell örök nyugalomra helyeznünk. Csak úgy érjük el őket, ha az azonos színű rúnákra egy-egy egységgel ráállunk, ez nyitja meg a titkos helyeket. A jutalmunk egy meglehetősen erős varázsgyűrű lesz. Három mágust könnyű lesz megtalálni, a negyediket viszont csak úgy érjük el, ha megtaláljuk azt a mágikus teleportot, mely elvisz a második piros rúnához. A teleport annak a folyosónak a jobb oldalán található, ahol az élőhalottak és az emberek másodszor csatáznak.

Secret

Az egyik zárt ajtó előtt találunk egy kék rúnát, de a közelben nincs meg a párja. Menjünk tovább, és az utunkba eső gombákat égessük fel az elf mágus tűzvarázslatával, az egyik alatt megtaláljuk a kék rúna párját. Az ajtó mögött nagyon kemény ellenfél vár, vigyázzunk vele. Három igazán erős varázstárgy lesz a jutalmunk.

Erről a pályáról érhető el a titkos szint is, a mágikus karámba zárt birkák előtti padlólapokat kell a megfelelő sorrendben lenyomni. Amennyiben a sorrend jó, kinyílik a kapu, és felvehetjük a kérdőjelet. A szint befejezése után automatikusan a titkos pályán találjuk magunkat.

4. THE SEARCH FOR ILLIDAN

Végtelenül egyszerű küldetés, pár perc alatt végigvihető. Koncentráljunk a három hősre, azonnal eredjünk a ketrec nyomába. Amint elértük, az automatikusan megfordul, és elindul vissza a vérelfek táborába. Amint eléri azt, nyertünk. Az éjtündéket nem lehet megsemmisíteni, a legtöbb, amit tehetünk, hogy feltartóztatjuk őket addig, míg a ketrec vissza nem ér a bázisra. Három hőssel nem túl nehéz feladat.

5. THE GATES OF ABYSS

Meg kell akadályoznunk, hogy a démonok erősítést hozzanak a saját létsíkjukról. Ennek érdekében le kell zárnunk a négy dimenziókaput. Fontos, hogy Illidan három percig életben maradjon kapuzárás közben, addig kell a többieknek feltartóztatni őt (a fehér körbe kell állnia a művelet megkezdéséhez). A kapuk közelében rengeteg varázstárgy lett elrejtve, érdemes átkutatni alaposan a ládákat. A déli és a keleti ork tábort nyugodtan semmisítsük meg, de az északit jobb, ha békén hagyjuk: azt az orkokkal szövetkezett hatalmas vörös sárkányok őrzik. A pályán rengeteg foglyot szabadíthatunk ki, sokat segíthetnek a harcban. Használjunk sok íjászt teljes fegyverzettel és papokat a gyógyításra. Sok démon el sem ér az íjászokig. A két hős legyen elöl, és támogassa varázslatokkal a harcoló alakulatokat.

Mellékküldetés

Új szövetségeseink csak akkor állnak mellénk, ha elpusztítjuk nekik a déli ork tábort. Ezután rendszeres időközönként csapatokat küldenek az orkok ellen, ne hagyjuk kihasználatlanul ezt a lehetőséget.















6. Lord of Outland

Az vérelfek és a nagák szövetségének utolsó küldetése. A generátorok megsemmisítését bízzuk a láthatatlan szövetségesekre, míg nem támadunk senkit, láthatatlanok maradnak. A küldetés elején két oldalról indulunk, egyelőre elkülönülve. Termelni nem tudunk ezen a pályán, abból az aranyból kell gazdálkodnunk, amit útközben találunk.

Nyomuljunk előre mindkét csapattal, majd a generátorok lerombolása után semmisítsük meg az ork táborokat. A nagáknál annyi könnyebbség van, hogy használhatunk teknősöket a bázis lerombolására, érdemes beszerezni belőlük még néhányat. Illidan erői ismerős szörnnyel találkozhatnak útközben, a Diablo első részéből ismert Butcher támadja meg őket. A második falu után a két padlólap lenyomását követően a két csapat egyesül, innentől kezdve a továbbjutás nem lehet gond. A fődémonhoz úgy juthatunk be, ha leverjük a két alvezérét, a trónterembe vezető ajtó csak ezután nyílik meg. Ezután zúdítsunk mindenkit a fődémonra, a halálával a hadjárat véget ér.

Mellékküldetés

Négy ostromgépet is elkobozhatunk az orkoktól, elegendő az őrséget a másvilágra küldeni. Igazából nagy jelentőssége nincs, a teknősök jóval hatékonyabban képesek lebontani a bázisokat.

Élőhalott küldetések
Legacy of the Domned

1. King Arthas

A király visszatért! Arthas villámgyorsan megszabadult a démon nagyuraktól, és hatalma megerősítésének érdekében elhatározta, hogy egyszer és mindenkorra kiírtja az embereket a birodalmában. A hegyek felé menekülő parasztok nem nyerhetnek egérutat, le kell őket vágni a kísérőikkel együtt. Mindhárom hős mellé toborozzunk sereget; az lesz a legcélszerűbb, ha két csoportra osztjuk őket. A ghoulok őrzik az átjárókat, hogy az ostromgyűrűn átcsúszott parasztokat még az átjutás előtt szét tudják tépni. Új egységként jelenik meg a banshee, mely képes véglegesen átcsábítani az ellenség legerősebb harcosait a mi oldalunkra. Használjuk fel őket okosan, így hamarosan erős hadseregre tehetünk szert abban a sarokban is. Északon mágusokat képezhetünk ki, ők a csontvázak feltámasztásában jeleskednek. Ne feledkezzünk meg a varázsboltban kapható felszerelésekről sem, a goblin aknák alaposan megritkíthatják a támadókat. Összesen kilenc falut és a paladinok táborát kell porig rombolnunk. Ez utóbbi kemény dió, érdemes két oldalról támadni (Arthas, Sylvanas), de csak akkor, ha már megsemmisítettük a hozzájuk tartozó falvakat. Érdemes átvizsgálni a ládákat, remek varázstárgyak és könyvek kerülhetnek elő belőlük, a gyengülő Arthas nagy hasznát veszi ezeknek a felszereléseknek.

2. The Flight from Lordaeron

Hatalma elvesztésével egyre több élőhalott lázad fel Arthas ellen. Szerencsére akadnak még hűséges alattvalói, így nem kell egyedül keresztülverekednie magát a városon. A küldetés első részében hagyatkozzunk a nekromanták által megidézett csontvázak segítségére. Később persze erősebb egységek is csapódnak a sereghez, így nem lesz rájuk olyan nagy szükség. Gondot egyedül a város kijáratát őrző hatalmas óriás okozhat, őt úgy a legegyszerűbb elintézni, hogy az Arthas animate dead varázslatával felélesztett sérthetetlen egységeket küldjük rá. Azok meggyengítik, majd jöhet a fősereg.

Mellékküldetés

Az őrök kiiktatásával visszaszerezhetünk két ostromgépet, ezek jó szolgálatot tehetnek a tornyok ellen. Sokáig sajnos nem húzzák, a hátulról támadó élőhalottak általában ezeket verik szét leghamarabb.

3. The Dark Lady

A küldetés elején meglehetősen gyengén állunk, de az ellenségtől elorzott egységekkel hamar felturbózhatjuk hadseregünket. Építsük ki a bázisvédelmet, majd a két hídhoz állítsunk shade őrszemeket, hogy idejében figyelmeztessenek a veszélyre. Várjunk meg két támadást, de ne öljük meg az ellenséges nehéz harcosokat, inkább a banshee-k segítségével csábítsuk át őket a mi oldalunkra. Négy ilyen lény összeszedése után (ne feledkezzünk meg a fegyverzetük és a páncélzatuk feljavításáról) egészítsük ki a csapatot még négy banshee-vel és egy gyógyításra beállított obszidián szoborral. Rohanjuk le az élőhalottak keleti bázisát, ezt mindössze néhány torony és harcos védi. Miután az abominációkat átállítottuk, a bázis lerombolása nem lesz gond. Siessünk vissza a bázisra, majd induljunk meg a démon fő bázisa ellen. Az ogrékkal és a banditákkal kiegészülve pillanatok alatt lerombolhatjuk.

Mellékküldetések

Az ogrék és a banditák főnökét kell átállítanunk a mi oldalunkra. Amennyiben sikerrel járunk, akkor az összes ogre és bandita a seregünkhöz csapódik. Igyekezzünk úgy elcsábítani őket, hogy közben minél kevesebb alattvalót öljünk meg.

4. The Return to Northrend

A küldetés elején használjuk ki rögtön az alkalmat, és vegyünk még egy csatahajót a kikötőben. A négy hadihajóval könnyedén megtisztíthatjuk a partnak













azt a részét, ahol a tornyok állnak. Romboljuk le az elfek bázisát, majd építsük ki a saját védelmünket. A támadások nyugatról várhatók, ezt a részt erősítsük meg mindenképp. A bázison talált ládák sok kincset rejtenek, érdemes átkutatni őket. Képezzünk még ki pókokat, majd fejlesszük fel maximumra a karmaikat és a páncélzatukat. Ezután vonuljunk északra, és verjük le a nagy kék sárkányt. Innentől kezdve már csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogy véletlenül megöljék a sárkányt. Arthas halálvarázslata kiválóan gyógyítja, figyeljünk oda rá, segítségével gyorsan befejezhetjük a küldetést. Csapjunk szét a naga táborban, majd vonuljunk a kijárat felé. A délnyugati sarokban az óriáspingvinek királya és egy +4-es varázsgyűrű várja Arthast. A kijárati pont elérésével ér véget a küldetés.

Mellékküldetés

Sapphiron, a nagy kék sárkány rengeteg kincset halmozott fel északi jégbarlangjában. Nem lesz könnyű legyőzni őt, de a két hős és 10 maximumra fejlesztett pók elegendő lesz a sikerhez. A kincsek mellett még extra meglepetésben is részünk lesz, Arthas feltámasztja a sárkányt, így ezt a küldetést a játék egyik legerősebb lényének támogatásával folytathatjuk.

5. Dreadlord's Fall

Kezdés után nagyon gyorsnak kell lennünk, alig nyolc perc múlva mindkét tábor nekünk esik, és akkor bizony végünk. A rendelkezésre álló idő pont elegendő arra, hogy az egyik ellenfelet teljesen kiiktassuk. Válasszuk az élőhalottakat, ők az erősebbek. A banshee-osztag térítse át a négy mozsárágyús törpét, majd gyorsan támadjuk meg a felső élőhalott bázist. A zigguratokkal egyelőre ne foglalkozzunk, koncentráljunk azokra az épületekre, melyek alkalmasak katonai egységek előállítására (ne hagyjuk ki persze a főépületet sem). Közben a bázison nyomassuk a védőtornyokat, készüljünk fel az emberek inváziójára. Az alsó élőhalott bázis már keményebb dió, itt találjuk a második démon nagyurat. Söpörjük le a bázist a térképről, majd a démonnál lévő teleport tekercs segítségével térjünk vissza a bázisra. Verjük vissza az első rohamokat (a banshee-k lehetőleg állítsanak át minél több lovagot a mi oldalunkra). Tenyésszünk ki sárkányokat, majd néhány nehézfiúval és egy obszidián szoborral nyomuljunk az ellenfél bázisa felé. Ne hagyjuk kihasználatlanul a két hős négyesszintű varázslatait (bűbáj, doom), ezekkel megfordíthatják a csata sorsát. Az utolsó ember-épület összeomlásával véget is ér a küldetés

6. A New Power in Lordaeron

Sylvanas utolsó küldetése, melyben a harmadik démonlord erődjét kell megostromolnia. Szerencsére az emberek ebben a küldetésben már szövetségesek, számíthatunk a bázisukra. Kezdjük a szokásos bázisvédelemmel, majd Garithos lovagjaival keressük meg északon a hiányzó törpöket. Csak a koboldok ellen álljunk le harcolni, a hetesszintű szörnyekkel szemben egyelőre esélytelenek vagyunk. Térjünk vissza a törpökkel a táborba, majd védjük meg azt, az igazi munkát az élőhalottaknak kell elvégezniük. Építsünk ki velük egy ütőképes hadreget (a két hős, két obszidián szobor, négy frost wyrm, négy abomination). Első célpontunk legyen a délre lévő narancssárga tábor, ezt könnyedén leverhetjük. Használjuk ki Sylvanas csábítás varázslatát, valamint a démonidézést. Ezután koncentráljunk a lila bázisra, a küldetés teljesítéséhez azt kell levernünk. Szép fokozatosan bontsuk le, és ha a seregünk lerongyolódott, akkor térjünk vissza a bázisra regenerálódni. Állítsunk néhány shade őrszemet délre, ők előre jelzik a közelgő ellenséget. Innentől már csak le kell darálnunk a lilákat, különös tekintettel a teleport kapura, ezen keresztül ugyanis rendszeresen erősítést kapnak.

Mellékküldetés

A törp utánpótlás beszorult egy sziklaomlás mögé északra, őket kell kiszabadítanunk. Kiszabadításuk után lehetőségünk lesz ostromgépeket építeni.















7. Chapter 7

A barlang belsejében vegyük célba az ostromgéppel a lőporos hordókat, a detonáció működésbe hozza a kapcsolót, és átkelhetünk a vizesárkon. A híd felrobbantását ugyan nem tudjuk megakadályozni, viszont a sziklaomlást eltüntetve megkerülhetjük a folyót. A vízben lévő regenerációs gyűrűt csak a sziklák alatt lévő kapcsoló meghúzása után vehetjük fel. Utunkat néhány nevetségesen gyenge pók teszi izgalmassá, mindössze arra kell csak ügyelnünk, hogy az összes hordót széttörjük, hiszen a pályán felszedett aranyakat felhasználhatjuk az utolsó küldetésben, ahol már építkezhetünk is (az utolsó arany a kijárat közelében lévő vízesés alatt található). Keressük meg a törpök vezérét, majd vegyük el tőle a kijárat kulcsát. A küldetés második részének elején a pók tornyokat kell elárasztani vízzel, ezt a két kapcsoló segítségével tehetjük meg. A vízben úszkáló rákokat még harc előtt legyengíthetjük, így a csapda aktiválódásakor könnyű dolgunk lesz. A +6-os erőt adó övért ne rohanjunk ész nélkül, alaposan készüljünk fel a csatára. A szint végén terpeszkedő szörnyeteget mágiával nem lehet megsebezni, egyszerűen verjük agyon, majd meneküljünk a megtorlás elől.

A harmadik részben 10 perc áll a rendelkezésünkre, hogy kijussunk az összeomló barlangból. Arthasnak egyedül kell teljesíteni a pálya nagy részét, ráadásul az aranyakat is össze kell szednie. Van egy terem, ahol csak úgy jutunk tovább, ha ügyesen lavírozunk az energianyalábok között, és rálépünk minden padlólapra. Ebben a teremben találunk egy kapcsolót, ez nyitja meg a második aranykészletet rejtő kamrát (ráadásul az itt lévő szörnynél nagyon jó varázstárgy lapul). Akkor teljesítjük a küldetést, ha sikerül levernünk a főszörnyet, és még az idő lejárta előtt kiérünk a kazamatákból.

Mellékküldetések

Mindhárom pályán meg kell találnunk az öt elrejtett aranylelőhelyet. A megtalált pénzt az utolsó küldetésben felhasználhatjuk. A küldetés második részében szövetséges pókokat kell kiszabadítanunk, ezek nagyban megkönnyíthetik a második rész főellenségének legyőzését.

Secret

Miután a többiek Arthashoz csatlakoztak, romboljuk le a közelben található kőtömböt, ez alatt rejtőzik az a kapcsoló, mely meghúzásával elérhetjük a +5-ös védelmet biztosító gyűrűt.

8. A Symphony for Frost and Fire

És elérkeztünk az utolsó küldetéshez... A Frozen Throne megnyitásához mind a négy obeliszket birtokolnunk kell. Illidan már rögtön a küldetés elején elfoglal egyet, de egyelőre ne foglalkozzunk vele. A munkások mellett lévő koponya varázstárgyakkal terjesszünk kis ragályt a földön, majd kezdjük meg a bázis kiépítését. Közben figyeljünk arra, hogy mikor közeledik Illidan serege a második oszlophoz; várjuk meg, míg legyőzi az őrzőket, majd amikor legyengült, akkor támadjuk meg. Még jobb az időzítés, ha akkor támadjuk, amikor éppen elfoglalja az oszlopot, ilyenkor nem is támad. A legyengült démont még viszonylag kis sereggel is lecsaphatjuk, ezt a másik két oszlopnál is eljátszhatjuk. Gyorsan szervezzük meg a seregünket (két hős, négy frost wyrm, négy abomination, két obszidián szobor). Fejlesszük ki a fegyverzetet és a páncélzatot maximumra, majd induljunk meg. Az elfoglalt oszlopok mellett lévő aranybányát helyezzük üzembe, majd pakoljuk tele a környékét tornyokkal. Ez ugyan nem állítja meg Illidant, de lelassítja addig, míg a sereg oda nem ér. Az ellenfél bázisait ne nagyon piszkáljuk, túlságosan jól védettek. A cél egyértelmű, a négy obeliszk elfoglalása után miénk a győzelem.

Mocsy







Ghost Master



Hajnalodik... Viharos éjszaka volt, sehogy sem tudtam álomba szenderülni. Kialvatlan szemeimet dörzsölgetve kinéztem a térre, ahol veszett szél tépte a fák meggyötört ágait. Tekintetemmel a Weatherwitch után kutattam, aki minden bizonnyal forgószéllel próbálja riogatni a halandókat... Persze nem láttam sehol, ám cseppet sem voltam benne biztos, hogy nincs ott, sőt... Tapasztalt szellemmesterként persze nem féltem tőle, esélye sem volt, sőt, kaján vigyor terült el képemen: eszembe jutott, hogyan segíthetnék kiképzés alatt lévő társaimnak. Íme hát, olvassátok tapasztalataimat. Mutassuk meg a szellemvilágnak, hogy minket nem lehet megijeszteni! És mutassuk meg a gyarló halandóknak, ki az igazi úr!

I. Haunting 101

Cél: Mindenkit világgá szalasztani.

Ajánlott szellemcsapat: Cogjammer, Boo, Catterclaws, Shivers

Kulcsképességek: wild & crazy

„Ellenfelek": 7 halandó

Kiszabadítható szellem: Weatherwitch

Ez maga az oktató rész, de az opcióban a zaklató halandó duma kikapcsolható, és jöhet a puszta élvezet. A házban csak nőcik lézengenek, még Joanna tűnik kicsit nehezebb esetnek, de hamar kiderül, mindannyian szinte bármi rendhagyó dologtól bepánikolnának... 5 percen belül lehet végezni.

A szorult helyzetben lévő boszorkány felett, a polcon lévő magnóban a Cogjammerrel lehet ficeregni (wild & crazy), és a zaklatott hölgy máris szabad.

II. Weird Seance

Cél: Mindenkit világgá szalasztani.

Ajánlott szellemcsapat: Boo, Aether, Stonewall, Shivers, Ghasty

Kulcsképességek: shattering song

„Ellenfelek": 15 halandó

Kiszabadítható szellem: Lucky, Terroreyes, Wendel

Mivel a ház pincéjében amatőr parások amúgy is szellemidézésre készülnek, nagyszerű alkalom megmutatni, mire is vagy képes egy jó, 5 tagú csapattal.

Lucky kiszabadulásához valakinek nyernie kell a flipperrel! Ennek megvalósításához őt, magát kell használni. Bár a cicus lucky storm trükkje erősebb erejű, nem hatásos, így a charmra nagyobb szükség lehet. Használható egyébként a Cogjammer-féle Jinx is.

Terroreyes egy üveg foglya, kiszabadítani igazán nem bonyolult, csak 120 ektoplazma kell. Ennyivel lehet ugyanis Aethert kipakolni a kertbe, ahol amint a fülsértő dal (shattering song) elhangzik, az új kedvencünk máris szabad.

Végül az emeleten Wendel várja a szabadulást, aki csupán Ted Gable-t szeretné látni rémülten menekülni. Az eszközt te választod meg, a lényeg, hogy a fickó Wendel szeme láttára kapjon frászt...

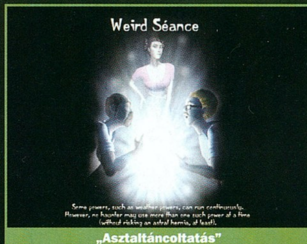
Tipp! A gyors időteljesítmény érdekében nem szabad megfeledkezni a pincében dúló szeánszról, amelyet célszerű minél előbb megszakítani.



101 KISCICA

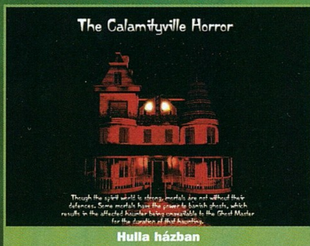


5 vs 5



„Asztaltáncoltatás"


Üvegtörők



Hulla házban


Didergető



Tetemem tetemet temet


Visító szirén(a)

III. THE CALAMITYVILLE HORROR

Cél: A halandók találják meg a házban elrejtett csontvázakat.

Ajánlott szellemcsapat: Whirlweird, Stonewall, Weatherwitch, Boo, Ghasty

Kulcsképességek: tremor, bitter cold, kinesis

„Ellenfelek": 10 halandó (2 rendőr)

Kiszabadítható szellem: Maxine Factor, Archlight, Static

A taktika igazából attól függ, hogy a három szellemet is ki akarod szabadítani, vagy csak teljesíteni a célt. A győzelem már akkor a tiéd, ha megtalálják a második csontvázat, ám ha ez túl hamar következik be, valószínűleg nem tudod mind a három szellemet az első körben kiszabadítani.

Maxine Factor kulcsszereplője egy csontváz megtalálásának és saját szabadulásának is. Az intrika (intrique) képességet használva remélhetőleg először pasi megy be, őt nem izgatja majd a piperedoboz, ám felfedezi a földi maradványokat, és kihívja a rendőrséget. Folytatva az intrikát Maxine bizonyára hamarosan tőrbe csal egy hiú hölgyet is...

Archlight a pincében fogoly, ráadásul egy fal mögött, ezért ezt először meg kell bontani. Egyszerűen csinálj földrengést mellette (Stonewall – tremor). A rengés hatására jó eséllyel szerelőt hívnak, aki észreveszi a repedést, maga is kibont pár téglát, így akaratlanul is kiszabadítja a szellemet, és megtalálja a hullát is.

A kéménynél lebegő Static szabadulásához például elsőként lehet kisebb rengést alkalmazni a közeli cserépbe helyezett Stonewall segítségével, majd ha a hulla lepottyant a kéményből a kandallóba, akkor jöhet a szobában a tárgyak lebegtetése (Boo - kinesis), majd Ghasty kis didergetéssel (bitter cold) rávezetheti a halandókat, hogy gyújtsanak be a kandallóba, és egyúttal felfedezzék a hullát. Static már a kinesis során kiszabadul.

Tipp! Ha a hulla valamiért a kéményben marad, az sem gond, mert a kandallóból áradó gyanús füst miatt szintén meg fogják találni, csak kicsit lassabban.

IV. SUMMONERS NOT INCLUDED

Cél: Rávenni az egyetemistákat, hogy megidézzék a Darklinget.

Ajánlott szellemcsapat: Maxine Factor, Boo, Stonewall, Aether, Weatherwitch

Kulcsképességek: tremor, intrique

„Ellenfelek": 3 egyetemista, 1 professzor

Kiszabadítható szellem: Moonscream, Whisperwind, Raindancer

A feladat nem egyszerű, már csak azért sem, mert a Darkling megidézéshez kell egy könyv, amely a pincében van elrejtve, a lejáratot avar és föld fedi, a kulcs pedig a méhkassal „őrzött" budiban van...

Első lépésként érdemes a kerti illemhely mellett földrengést kell előidézni, mert ekkor szabadon használhatóvá válik a WC, ahol ha valaki elvégzi a dolgát, kiszabadítja Raindancert.

A következő rengés legyen a lejárat mellett, hogy a csapóajtó láthatóvá váljon...

Közjátékként legegyszerűbb Whisperwindet megmenteni, csak Aether fülsüketítő sikolyára van szükség (shattering song), hogy kiszabaduljon a Dreamcatcher fogságából. Aethert a folyosón lévő biciklihez láncolhatod. Tipp! Lehetőleg ezt akkor tedd, amikor a fiatalok nincsenek a közelben!

Remélhetőleg az egyik ifjonc hamarosan felfedezi a lejáratot, és hívja a többieket. Mielőtt ez megtörténne, gyorsan készítsük elő a terepet a pincében, Boo kinesisével lebegtessük a földre a könyvet. Akinek nincs ideje várakozni, az a Weatherwitch dalával (siren song) siettetheti az ajtó felfedezését. Ekkor még meg kell találni a lakat kulcsát is, amivel nem lesz gond, ha valaki már meglátogatta az illemhelyet.

Amikor a fiatalok elkezdik a szertartást, megjelenik majd a professzor, akit bizony gyorsan el kell űzni, különben a szeánsz meghiúsul. Sajnos az öreg tudós elméje jóval edzettebb, így ügyesen kell taktikázni. A fiatalok érzékeny pontjai szerencsére nem egyeznek meg az ő félelmeivel.

Az utolsó szellem, Moonscream kiszabadítása azzal a rizikóval jár, hogy a fiatalok túlságosan megijednek, de ha jól időzítünk, akkor ő is szabaddá válik, és mi is sikerrel járunk (ajánlott célpont a professzor). Saját képességét kell használni ahhoz, hogy valaki meglássa őt (spooky surprise vagy strange vision).

Tipp! A sikeres tettek után a szellemeket mindig gyorsan fel kell szedni, mert az egyetemisták könnyen megijednek, és a végén fontos lesz, hogy a lehető legstabilabb lelkiállapotban kezdjék megidézni a Darklinget. Bruce Elm a leggyengébb láncszem (egy későbbi küldetésben már őrültként szerepel majd).

V. DEADFELLAS

Cél: Don Bartholomew higgyen a szellemekben.

Ajánlott szellemcsapat: Buck, Quiver, Weatherwitch, Raindancer, Static, Cogjammer

Kulcsképességek: jinx, luckstorm, flood

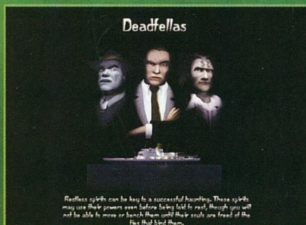
„Ellenfelek": 12 halandó

Kiszabadítható szellem: Fingers, Knuckles, Flash Jordan, Wavemaster

Nem cél mindenkit halálra ijeszteni, de lehet. Ahhoz, hogy legyen elegendő ektoplazma, szükség lesz a riadalomra, míg végül Don Bartholomew így vagy úgy, de hinni fog a szellemekben, és rettegve menekül majd a hajóról...

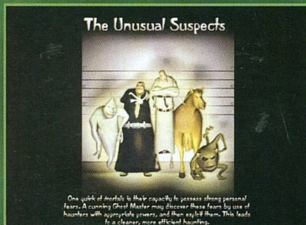
A foglyok kiszabadítása: Szegény Fingerst pont akkor ölték meg, amikor Don kedvenc dalát játszotta. Sajnos elfelejtette, ezért keresni kell valakit, aki emlékszik rá, és el is fütyörészi Fingers közelében. Jude Klous, a szakács az, akit oda kell vezetned hozzá. Nagyon könnyen megriad, így finom kis szellemtrükkökkel addig terelgesd, amíg lehet. Sajnos Jude az elsők között ugrik a vízbe félelmében...

Knuckles nem akar mást, minthogy Eddie Venus, a krupié vesztesnek érezze magát. Alapban a fickó igen szerencsés, ezért be kell segíteni ellene. Tökéletes



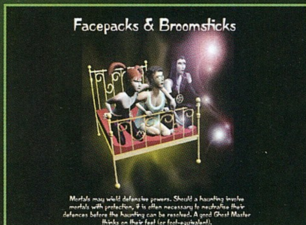
Nagymenők?


Aki legyőzte...



Kaiser Szóze merre van?


Murder ügynök munka közben



Boszorlányok

eszköz erre például a jinx (Quiver), csak figyelni kell, mikor játszik vele valaki; szintén bevethető Lucky luckstormja, amely a játékosnak segít, a krupiénak viszont balszerencsét hoz majd.

A hajó mélyén lévő Wavemaster igen szorult helyzetben van, és mivel nagyon ritkán jár erre bárki, neked sem lesz egyszerű őt kiszabadítani. Bármi áron el kell érned, hogy a pumpa működésbe lépjen. Nekem Robert Convay volt az, aki bedőlt Quiver hívásának (insane invitation), és lejött az alagsorba, majd látva az árvizet (Raindancer – flood), gyorsan bekapcsolta a pumpát.

Flash Gordont látszólag csak egy urna fogságából kell kiszabadítani, ám az edény meglepően szívós. Őt legegyszerűbben akkor mentheted meg, ha a Wavemaster már szabad. Ekkor „csak" egy jégverés (hailstorm) kell, és az urna széttörik.

Ha mind a négy szellem szabad, nekiláthatsz Don riogatásának. A cél gyors eléréséhez hasznos lehet Fingers titkos félelemfeltáró képessége (aura reading).

VI. THE UNUSUAL SUSPECTS

Cél: Mindenkit elüldözni a Hell Street-i rendőrállomásról.

Ajánlott szellemcsapat: Cogjammer, Buck, Raindancer, Wendel, Terroreyes, Arclight

Kulcsképességek: nincs

„Ellenfelek": 14 halandó, Dr. Krauss, 7 rendőr

Kiszabadítható szellem: Blue Murder, Electrospasm, Banzai (rejtett!)

A professzor melletti cellában található Electrospasm, akit (bár a program nem ajánlja) a legkönnyebben a kapcsolótáblához kötött Cogjammerrel (strange behaviour) szabadíthatunk ki. Szintén őt használhatjuk a folyosón, hogy kinyissa a cellák ajtaját.

A pálya hölgyszellemét, Blue Murdert valaki aljas módon leszúrta hátulról, így mindenek előtt ki kell deríteni, ki volt az. A szemben lévő szobában egy hivatalnok (Andrew Haid) vigyáz a bizonyítékokra, őt kell onnan elzavarni, hogy Norman Franz detektív beosonhasson, így le is leplezve magát (animáció). Ha már kiderült, hogy ő a gyanús alak, akkor több módon is a pórul járt áldozatához csalhatjuk (Terroreyes – fascinate, Blue Murder – obsession, hidden maze).

Tipp! Ha az egyik szellem helyett Stonewallt viszszük, és a recepció virágföldjébe pakoljuk, megtalálhatunk egy titkos szellemet, Banzait (akit egyébként később a Ghostbreakers küldetésben is megszerezhetünk).

Tipp! Megan Russo mindig elalszik, ha esetleg később visszatérsz ide, használhatod Hypnost a gyorsaság érdekében.

Tipp! A szellemeknek eltérő parancsok adhatók. Például Maxine Factornak megmondhatod, melyik képességet ne, illetve, hogy a kiválasztottakat is csak bizonyos esetekben használja (például amikor sok halandó van jelen).

VII. FACEPACKS & BROOMSTICKS

Cél: Üldözd ki a kezdő boszorkányokat a diákszállóból.

Ajánlott szellemcsapat: Raindancer, Wendel, Cogjammer, Static, Whisperwind, Banzai

Kulcsképességek: nincs

„Ellenfelek": 11 halandó, 3 boszorkány

Kiszabadítható szellem: Firetail, Hogwash, Weatherwitch, Tricia

Cher Medford, Susan Spofford and Michelle Ridgemont varázsköre a pincében van. Rögtön itt van Firetail is, aki a parázstartóban ragadt. Szerencsére van a közelben egy lufi, amelybe Whisperwindet kell becsatolni, majd jöhet is a vihar (tempest).

A tükörben rekedt Tricia csapatodba kerüléséhez keresned kell valakit, aki hasonlít rá (Blair Whelchel) és el kell érned, hogy a lány felmenjen a fürdőszobába, sőt a tükör előtt piperézkedjen. Mivel a lány többet van lent, mint fent, ezért az alsó szint mosdójába érdemes beültetni a vízelementált, így senki nem akarja majd ott végezni a dolgát, és kénytelen lesz az emeletre menni…

Hogwash megszerzéséhez több módszert is használhatsz. Kell egy elektromos mumus (én Cogjammert vittem), akinek ki kell kerülnie valahogy az üvegverandára, ahol a kis fickó van. 1. Csináltathatsz Triciával ajándékot, amelybe becsatolhatod az elektromosság hordozóját. 2. Megkeresheted azt a fickót is, aki fejhallgatóval zenét hallgat (Tony Tupulo), és rábírhatod, hogy arra bolyongjon a házban. Semmilyen aktív erő nem szükséges, elég, ha a szobába elektromos erejű holmi kerül!

Az átjáróban a Weatherwitch csak akkor van jelen, ha a szintet újra akarod teljesíteni (pl. rekordidő-kísérlet miatt), vagy ha az első küldetésben nem szabadítottad ki. A módszer megegyezik az ott leírtakkal.

Tipp! A boszorkányokra figyelj, elkaphatják a csapattagjaidat. Ha a szellemeden narancssárga felkiáltójel villog, gyorsan szedd fel (bench)!

VIII. POULTRYGEIST

Cél: Érd el, hogy a szellem nyugovóra térhessen, és űzz ki mindenkit a Hutz házból.

Ajánlott szellemcsapat: Hogwash, Clatterclaws, Boo, Moonscream, Whirlweird, Knuckles

Kulcsképességek: nincs

„Ellenfelek": 8 halandó

Kiszabadítható szellem: Static, Arclight, Maxine Factor, Hardboiled

A szellemek közül az első három már szerepelt a The Calamityville Horror küldetésben, így ha ott nem sikerült, most begyűjtheted őket. Járj el az ott leírtak szerint.

Az utolsó szellem a Hutz család egyik csemetéjén csüng, akinek a neve Carol-Anne. Nem kell mást tenned, mint megvédeni a kislányt, és kivétel nélkül elkergetni a többieket. A látszólag egyszerű feladatot azonban hamarosan megzavarhatja egy ördögűző (Beatrice Leash), és később szellemirtó is érkezik…

Tipp! A szerelő nem fog gondokat okozni, viszont segít-

BÁZISUNK: A SZELLEM KASTÉLY

Ez az a hely, ahol elkölthetjük az aranyplazmát, méghozzá szellemeink fejlesztésére. A többszintes kastélyban a csapatunkat sajátos rendszer szerint, csoportosítva találhatjuk meg. Minden szellemnek elolvashatjuk a történetét, főbb tulajdonságait, megnézhetjük a képzettségi szintjét és természetesen az általa használt, illetve még tanulható erőket is.

Az erők kiválasztásához remélem, segítséget ad a táblázat, amelyet készítettem, bár van néhány szellem, akit már képeztem, így nem tudtam nektek mindenhol bejelölni az alternatívákat.

Fontos még itt és a játékon belül is a parancsmenü áttekintése. Az, hogy szellemeidnek milyen parancsokat adhatsz, a képzettségi szintjüktől függ. Ez igen sokféle lehet, jóval több, mint azt a kézikönyvben olvashatod. Néhány példa: képzetlen (untrained), vad (wild), szelídített (domesticated), szobatiszta (housebroken), anarchikus (anarchic), csintalan (mischievous), bosszantó (vexatious), ördögi (diabolical) stb.

A vad szellemeknek mindössze egy parancsot adhatsz (pl. ne használjon több plazmát, mint amennyi még a rendelkezésére áll), míg a tapasztaltaknak több mint ötöt is (nyolc a maximum), és ezek egészen finoman árnyaltak is lehetnek (pl. kizárólag az X képességét használja akkor, amikor XY jelen van).

Ezért mindenkinek ajánlom, a táblázat segítségével, illetve saját kútfőből egy-egy szellemet minden típusból fejlesszen a leghasznosabb képességekkel mesterszintre, hiszen így az pontosan azt fogja tenni, amit a mestere mond, sőt akár önállóan is helyzetet változtathat majd a pályán belül!



het a többiek megmentésében. Profi mesterek esetében Beatrice a házba sem érkezik, mert senki nem mer a telefonhoz menni. Sőt, mire nekem kihívta valaki a szellemirtót (Laurence Murray), Carol-Annen kívül már senki nem volt a házban, így ő a teljes káoszba érkezett, és esélye sem volt.

Tipp! Ha már egyszer megvoltak, akkor is érdemes kiszabadítani a többi szellemet is, hiszen további „haderőt” jelentenek a riogatásban.

Tipp! Aki már csak a plusz pontokért játssza újra a pályát, rámehet a gyorsaságra is. Ilyenkor nagyon hasznos lehet Bansai, aki a földrengéssel hipp-hopp „előrázza” a hullákat, emellett igencsak rémisztő is.

IX. PHANTOM OF THE OPERATING ROOM

Cél: Az orvosok, a betegek és az ápolók sikítozva meneküljenek a Gravenville kórházból.

Ajánlott szellemcsapat: Buck, Cogjammer, Moonscream, Fingers, Blue Murder, Quiver, Electrospasm, Firetail

Kulcsképességek: obsession (esetleg: intrique), hidden maze, cacophony, tremor

„Ellenfelek”: 22 halandó + Dr. Brunner + 3 ghostbreaker

Kiszabadítható szellem: Harriet, Daydreamer, Brigit

A kórház halandóinak elűzése nem nagy kihívás, még a szellemirtókat is pikk-pakk el lehet űzni, ám a szellemek kiszabadítása a hatalmas tér és a rengeteg ember miatt már jóval trükkösebb. Eleinte egyszerűen csak addig kell riogatni a népet, míg elegendő plazma lesz Moonscream hangzavarára (cacophony), ugyanis ezzel lehet felébreszteni az egyik műtőben szunyókáló Daydreamert. A fura alak igen hasznos segítőtársunk lesz, hatékonyabban feltárja majd a népek félelmeit, mint Hypnos. Ő egyébként az utolsó küldetésben is kiszabadítható (What Lies over the Cuckoo's Nest?).

Harriet kiszabadítása már nehezebb eset, mert a zokogó kisfiúnak vissza kell szerezni az ellopott nyuszit. A plüssállatka egy másik gyereknél, Kevin Caulkinnál van, és nem is válik meg tőle, amíg halálra rémülve el nem rohan a kórházból (időnként elejti persze, de mindig felveszi újra). Ezért lehetőleg úgy kell terelgetni és rémisztgetni, hogy a második emeleten dobja el a nyuszit (nem dráma, ha nem, de ha az udvaron adja fel, az már nagyon gázos lesz). Ha Kevin világgá szaladt, meg kell várni, míg valaki felveszi az állatkát, és ekkor be kell csalni a kisfiúhoz. Mivel Harriet tud mágikus ajándékot (ethereal gift) készíteni, abba bárkit be lehet pakolni, és ekkor jöhet a csalogatás (obsession, intrique, insane invitation stb.), majd ha az áldozat ott van, meg kell ijeszteni, hogy eldobja a nyuszit. A pityergő kisfiú azonnal fel is veszi, és Harriet máris szabad.

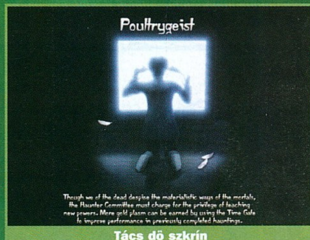
Még nehezebb talán Brigit kiszabadítása, aki a férfiakon akar bosszút állni... Első lépésként meg kell keresni azt az orvost, aki gyakran enyeleg a nővérekkel. Könnyű lesz megtalálni, hiszen a program kamerázza, és rózsaszín szívecskék veszik ilyenkor körül (a neve: Seth Greenwood). Ha az áldozat megvan, már „csak” el kell érni, hogy lemenjen Brigithez. Ez azért is kicsit nehéz, mert eddigre biztosan ott vannak a szellemirtók is, tehát jól oda kell figyelni. A leghatékonyabb csalogató Blue Murder, akivel használhatod a hidden maze vagy az obsession képességeket is. Ha a doki ott van, jöhet Brigit rémisztése (brief scare), és a bosszúszomjas hölgy máris szabad.

Ekkor jöhet mindenki rémálmainak megvalósítása, hiszen ektoplazmában nem lesz hiány, így az emberek tébolyodott menekülése gyorsan kivitelezhető.

Tipp! Ha a szellemirtók megérkeztek, nagyon figyelj Brigitre, lehetőleg ne csinálj vele semmit, amíg a doki ott nincs, különben elveszítheted őt (főleg ha a hidden maze-zel próbálkozol).



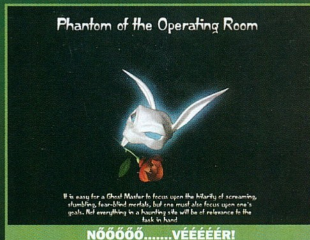
Azt parancsolom...



Tács dö szkrín



Mondtam lányom, hogy csirke vagy!



NŐŐŐŐŐ.......VÉÉÉÉÉR!

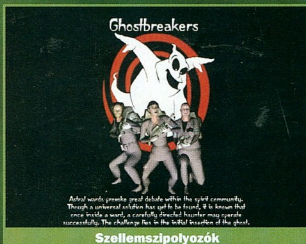


Kórháztűznéző



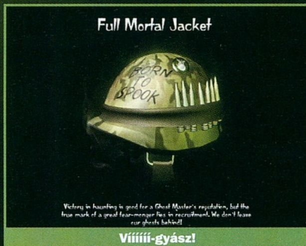
Hideglelés


Megleltük...



Szellemszipolyozók


Szellemcsapda kiiktatva



Víííííí-gyász!

X. The Blair Wisp Project

Cél: Rá kell venni a filmeseket, hogy lemenjenek a pincébe, és megismételjék a Darklinget megidéző szertartást.

Ajánlott szellemcsapat: Aether, Weatherwitch, Banzai, Kunckles, Fingers, Terroreyes, Raindancer, Firetail

Kulcsképességek: gusts, gather winds, ice breath, intrique

„Ellenfelek": 3 filmes + 1 ájult

Kiszabadítható szellem: Sparkle, Moonscream, Blair Wisp, (Darkling)

Tipp! Moonscreammel csak akkor foglalkozz, ha előzőleg nem sikerült kiszabadítani, egyébként felesleges vele riogatni az amúgy is igen ijedős filmeseket.

Először is a tavi szigetről el kell tüntetni a félelmet keltő ködöt, ezért szükség lesz két szélkavaró képességre is (Aether – gather winds, Weatherwitch – gusts). Ha a sziget tiszta (animáció is lesz hozzá), a szellemeket gyorsan fel kell szedni.

Ekkor Raindancerrel esőt (rain) kell csinálni, és a tóparton a szegletben Kunckleszel jöhet a jéglehelet (ice breath). Az ifjak ekkor fázni kezdenek, és a tábortűzhöz mennek, ahol könnyedén kiszabadíthatod Sparkle-t, hiszen mindannyiuk fején elemlámpás sisak van, amelyben elrejtheted Firetailt, és meggyújthatod a tüzet (bonefire). Ettől sajnos a filmesek halálra fognak rémülni, ezért gyorsan megint fel kell szedni a rendbontót (Firetail), és koncentrálni arra, hogy a sziget szelleme is szabaddá váljon. Saját képességét használva (hypnotic image), hamar oda csalja majd áldozatait, ezután egy gyors vízió (strange vision) következik, és Blair Wisp máris szabad.

Tipp! Amíg terület másik részében ügyködünk, tegyük ki Fingerst, és aktiváljuk az unearthly calmot, hogy lenyugtassuk a fiatalokat. A szakadék melletti fát legkönynyebben Banzai-jal dönthetjük ki (quake), de segíthet egy méretes, villámcsapásokkal tarkított vihar + kisebb rengés is (tremor). Ezután ismét fagyasszuk be a tavat (Raindancer – rain, Kunckles – ice breath), majd valakivel csaljuk a fához a filmeseket (pl. Blair Wisp – hypnotic image, Terroreyes – intrique), és a pincében rejtőző Darklinggel csaljuk őket tovább (obsession). Ha félnének, Fingerst itt is lehet használni csitítóként.

Tipp! Az egész pályán minden szellemnek adjuk ki a parancsot, hogy csak az általunk megadott képességét használja (use only the power at your current power band), különben csak a szerencsén múlik az amúgy is borotvaélen táncoló siker.

Tipp! Ha a fiatalok a hóesésben sem mennének oda a tábortűzhöz, akkor előbb szabadítsd ki Blair Wispet, és csalogasd vele oda őket (hypnotic image).

XI. Ghostbreakers

Cél: A biztonsági rendszer és az ESD hatástalanítása, minden halandó megőrjítése.

Ajánlott szellemcsapat: Tricia, Hogwash, Sparkle, Static, Sparkle, Stormtalon, Buck, Cogjammer, Whisperwind

Kulcsképességek: blackout, surge, sparkstorm, inferno, ethereal gift

„Ellenfelek": 7 alkalmazott, 3 szellemirtó (!)

Kiszabadítható szellem: Blue Murder, Electrospasm, Banzai

Látszólag egyszerű lesz, ahogy leírom, de talán ez volt az egyik legnehezebb küldetés, mert az egész kapitányság tele van különböző színű védelmekkel, valamint asztrális riasztóval, ráadásul ott lebzsel a 3 szellemirtó, akik azonnal ugranak is a riasztásra.

A védelmeket lépcsőzetesen, több szellem összehangolt munkájával lehet majd kiiktatni. A csapat tulajdonképpen tetszőleges, de jó, ha nagy hangsúllyal elektromos kütyühöz láncolható szellemeket válogatsz össze.

A pálya teljesítésének lépcsőfokai: 1. A zöld védelem megtörése, megsemmisítése. A parkolóban lévő teherautóhoz kell csatolnod egy elektromos szellemet, aki zárlatot tud okozni (Hogwash – blackout). A narrátor azonnal tudósít, ha sikerült. Ekkor egy másik szellemmel (esetleg, ha gyors vagy, ugyanaz is jó, de számíts rá, hogy a riasztó azonnal aktiválódik) tönkre kell tenni a zöld védelmet biztosító kütyüt. Ezt a bejárattól balra eső szobában találod meg (Static – sparkstorm).

2. A kék védelem megsemmisítése. Ha megfigyeled a kábeleket, látható, hogy a kék védelmet a pincében biztosítja valami. Nézz le oda, és az egyik sarokban megtalálod a cuccot. Én ide is a kis pockot hoztam (Hogwash – surge).

Tipp! Ha még nincs elég plazmád, riogasd fent kicsit a népet.

3. A zárkák ajtajának kinyitása. A változatosság kedvéért tüzet alkalmaztam a fogdák előtti folyosó végében megbúvó kapcsolótáblán (Firetail – inferno).

4. Az asztrális riasztó megsemmisítése. A bejárattól jobbra lévő szobában találod az eszközt, amelyhez csatlakoztatva van a rendszer, amelyik azonnal riaszt, ha a figyelt területre szellem kerül. Szerencsére a közelben több elektromos kütyü is van, így védtelen lesz támadásoddal szemben (Firetail – inferno).

5. A vörös védelem megsemmisítése. Ha nincs türelmed kivárni, míg a tükörben rejtőző Tricia ajándékai lekerülnek a pince kritikus pontjaira, összehangolt munkára lesz szükség. A parkolóban megfigyelheted, hogy az épületből kiáramlik valami... Itt csinálj vihart (Whisperwind – tempest), majd a teherautó környékén lobbants fel lángokat (Sparkle – inferno), végül a lépcsőfordulóban is kell a kapcsolónál ficeregni (pl. strange behavior), hogy a védelem összeomoljon. Tudni fogod, ha jól csinálod, mert a légáramlat megfordul majd, és beáramlik a lépcsőfordulóhoz (és a mellette lévő szobába).

6. Az ESD kiiktatása. Az előzőleg vörös köddel védett szobában található szerkezetet kell tönkretenni, hogy a szellemek kiszabadulhassanak (Hogwash – surge).

Tipp! Tricia ajándékai is remekül használhatók az elektromos szellemek trükkjeihez, csak türelem (vagy ügyes riogatás) kell ahhoz, hogy lekerüljenek a pincébe.

XII. FULL MORTAL JACKET

Cél: Mindenkit elkergetni a katonai bázisról.
Ajánlott szellemcsapat: Scarecrow, Brigit, Moonscream, Stormtalon, Cogjammer, Dragoon, Firetail, Banzai
Kulcsképességek: bonefire, ethereal gift
„Ellenfelek": 18 katona (újonc, tizedes, őrmester, tüzér, ezredes stb.)
Kiszabadítható szellem: Wisakejak

Ahhoz képest, hogy sokadik pálya, végtelenül egyszerű, bár az egyik katona el tudja kapni a szellemeidet, és a többiek is viszonylag szívósak, így nehéz a pályát gyorsan teljesíteni (nekem valaki sajnos be is akadt az egyik autó mögé, ezért bár már hosszú percek óta menekülésre fogta a dolgot, mégsem tudott kijönni). Ettől függetlenül legfeljebb 30 perc kell az egész riogatásra.

A pórul járt Wisakejakot nagyon könnyű kiszabadítani, hiszen csak meg kell gyűjtani a totemet, amelyik fogva tartja. Mivel a szobája nagyon forgalmas (átjáró az illemhelyhez) és ő maga tudja az intrika (intrique) képességet, könnyű dolgod lesz. Harriettel kell a közelben (bejáratnál) ajándékot készíteni, és ehhez kapcsolni valamelyik tüzes szellemet. Ezután jöhet az intrique, majd a bonfire (Firetail vagy Arclight). Aki türelmes, az megvárhatja, míg a rémisztgetésből elegendő plazma jön össze ahhoz, hogy Wisakejak maga készítsen különleges ajándékot (trojan gift), ez esetben Harriet akár ki is maradhat az alapcsapatból (másodszorra inkább behoztam Banzait, ő úgyis az egyik kedvencem).

XIII. SPOOKY HOLLOW

Cél: Megtalálni, leleplezni és elüldözni a fejnélküli lovas fogva tartóját.
Ajánlott szellemcsapat: Banzai, Aether, Flash Jordan, Weatherwitch, Wavemaster, Blue Murder, Hard Boiled, Wavemaster
Kulcsképességek: seeping blood, gusts, rain, thunderclap, quake
„Ellenfelek": 14 halandó
Kiszabadítható szellem: Black Crow, Scarecrow, Dragoon, Stormtalon (rejtett!)

A legegyszerűbb, ha rögtön kiszabadítjuk Scarecrow-t. Ehhez csak dobni kell Harriettel egy ajándékdobozt (ethereal gift), és ehhez csatolni Hard Boiledet, majd jöhet az áhított vér (seeping blood). Működik egyébként a rain+gore kombó is, de így csak később tudjuk őt kiszabadítani, mert jóval több plazmát igényel. Kinek hogy tetszik.

Ezután kezdhetünk foglalkozni a malommal (ahol különös dolog történik), és az emberekkel is. „Finoman" muszáj lesz a plazma miatt ijesztgetni őket, de mivel tevékenységünk okán a szellemlovas hamarosan elkezd le-föl vágtázni, később nem lesz gond az anyaggal.

A malomnál meg kell rémiszteni a bent ügyködő férfit, aki elejti majd a koponyát. Erre jó eszköz a villám, a vihar és a földrengés is, tessék választani. Ha a dolog megtörténik, akkor kis animáció-bevágás következik, tehát nem tudod elvéteni.

Ekkor oda kell csalnod pár falusit a malomhoz, hogy benézzenek. Nagy széllökések esetén (gust, typhoong) amúgy is elmennek a malomhoz előbb-utóbb, de biztosabb, ha például Blue Murder rögeszméjével (obsession) csalod oda őket. Amikor a rémült Earl Walton kisündörög onnan, és az egyik falusi elhantolja a koponyát, a Dragoon megszabadul, és a továbbiakban csak akkor riogat, ha te is akarod.

A pályán van egy titkos szellem: Stormtalon. Őt több módszerrel is kiszabadíthatod a tó közepén lévő korhadó fából. Az egyik például: vihart vagy szelet kell kavarni (Weatherwitch – gust, Windwalker - tempest), továbbá szükség lesz esőre (pl. Black Crow is tudja) és villámra is (Raindancer – thunderclap)...

Az indián szellem, Black Crow kiszabadítása a házból végtelenül egyszerű, az őt fogva tartó épületet kell romba dönteni. Ha Banzai veled van, elég egyetlen földrengés (quake), ha nincs, és Stormtalont kiszabadítottad, jöhet a tájfun (typhoon),

Tipp! Amikor már a Dragoon veled van és Earl Walton elmenekült, a pályának vége, ezért ügyelj az időzítésre! Tipp! Csak akkor tudod leleplezni a malomban a fickót, amikor már egyszer figyelmeztettek arra, hogy „vigyázz, a Dragoonra, ne riogassa idejekorán a népet".

XIV. WHAT LIES OVER THE CUCKOO S NEST?

Cél: Szabadítsd ki a Darklinget, és ürítsd ki a kórház épületét!
Ajánlott szellemcsapat: Hypnos, Harriet, Stormtalon, Black Crow + 4 kedvenc, feltápolt (tehát hatékony) rémisztő
Kulcsképességek: sleepwalk, typhoon, rain, sleep
„Ellenfelek": 5 őrült, Dr. Krauss, 16 halandó (orvosok és betegek)
Kiszabadítható szellem: Darkling, Daydreamer

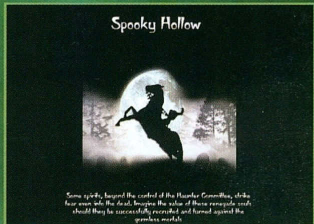
A professzor a kórház felső szintjén, védett szobában tartja fogva a Darklinget. Ahhoz, hogy kiszabaduljon, az alatta lévő szinten lévő 5 őrültet kell kijuttatni a vörös köddel burkolt zónából. A négy ébren lévő elmeháborodottal pikk-pakk lehet „végezni", mert viszonylag magas ektoplazmaszinttel kezded a pályát. Az udvaron esőt és tájfunt kell előidézni (Stormtalon – typhoon, Black Crow – rain), és amint a villám belecsap a kórház tetején lévő különös villámhárítóba, máris kiszabadulhatnak a szerencsétlenek. Aki más csapattal érkezik, az riogasson a szint szabad területén, a riadt áldozatok úgyis be fognak rohanni a zárt szobákba, és kinyitják az ajtókat (csak így jóval lassabb).

Sajnos az alvó őrültre ez nem megoldás...

Mielőtt elolvasnád, őt hogyan lehet onnan kihozni, előbb őrjítsd meg Dr. Krausst. Ehhez magát a Darklinget kell használnod, méghozzá a legmagasabb szintű képességét (psychotic rage). Persze csak akkor hatékony, ha a prof ott van. Ha elmászkált volna, hívd oda (obsession).

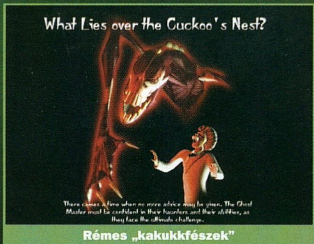
Ha ez kész, jöhet az alvó fickó eltávolítása. Ehhez szükséged lesz arra, hogy a kórházban valaki elaludjon. Ez


Tüzet viszek, lángot viszek



Legendásvölgy árnya


A sziget meglepetést tartogat...



Rémes „kakukkfészek"


A pentagram közepén állok...

Ghost Master

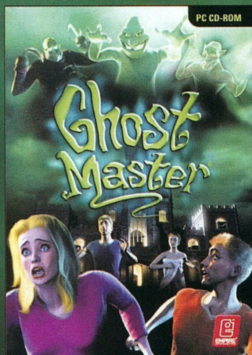
Szeretnél egyet a három eredeti Ghost Masterből?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, és egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- Sorolj fel 3 elementált a játékból!
- Írj három olyan filmcímet, melynek a paródiája a GM-ben szerepel!
- Melyik az a szörny, amelyiket csak harmadik alkalommal tudsz megszerezni?

A megoldásokat 2003. augusztus 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210



előbb-utóbb bekövetkezik így is, úgy is, de ha nem tudsz várni, akkor Harriettet kapcsold a kórházban lévő egyetlen gyerekhez valamelyik viszonylag forgalmas helyen (vagy esetleg a bejáratnál, az ajtóhoz is leteheted), készíttess vele ajándékot, és ebbe pakold bele Hypnost, akivel elaltathatsz valakit (sleep).

Ha az alvó ember megvan, akkor Hypnos alvajáró képességét kell aktiválni (sleepwalk), sőt, a parancsok közt meg kell neki adni, hogy csak ezt használja (use only the power at your current power band). Ekkor a szerencsétlen áldozat megkezdi vándorlását a kórházban, és neked csak ki kell várnod, amíg a vörös köd által óvott zóna alá lép. Mert az igaz ugyan, hogy ide te nem pakolhatsz be szellemet, ám azt, amelyik alá kerül, a területen belül áthelyezheted! Így egyszerűen át kell tenni Hypnost az alvó elmeháborodottra, és az a szellemló parancsának engedelmeskedve útnak is indul (hiszen az ajtó a tájfun + eső kombó miatt már rég nyitva van). Amint kilép a zárkájából, a Darkling kiszabadul. Ekkor már nincs más dolgod, mint hogy mindenkit az őrületbe kergess és/vagy elrémissz a kórházban. Ehhez kell az a szellemcsapat, amelyiket a legjobban felkészítettél fejlődésed során. Érdemes olyan rémisztőket hozni, akiket több helyen is tudsz használni, mert a különleges helyek (víz, föld, gyilkosság stb.) általában eldugottak.

Tipp! Egy másik szellemmester mesélte, hogy neki sikerült kikapcsolni a vörös védelmet! A légkondicionáló össze van kötve a ventilátorokkal, így ha ügyesen csinálsz tüzet, nem csak abban a teremben gyújtogathatsz... Ezután már csak egy zárlat, és...!

Tipp! Ha szánsz időt Daydreamer kiszabadítására, akkor járj el a Phantom of the Operating Room küldetésben leírtak szerint (Moonscreamet ne hagyd ki a csapatból!). ■ Lily

> A szellemmesterek jövője

Nem csak a játék befejezése utal arra, hogy a Ghost Masternek lesz folytatása. Az igazat megvallva kicsit olyan a játék, mintha a megjelenési határidő elérkezése miatt nem készült volna el minden pálya. Vannak karakterek (például Dr. Brunner), akiknek a szerepe bizonyára nem ér véget, és a szellemirtók sem tűnnek el az életünkből véglegesen sosem. Ha beleturkálunk kicsit a program könyvtáraiba, hamar találunk egy szellemlistát is, ahol jóval több riogató van, mint akit mi megtalálhatunk...

A rajongók már most ostromolják a fejlesztőket letölthető pályákért, ám valószínűbbnek tartom, hogy még az idén gyarapodhatunk egy kiegészítővel. Alig várom!



> Tippek – trükkök

> Egy csomó minden nem látható, ha nem használod ki a kameramozgásokból és a forgatásból adódó lehetőséget, nagy lehetőségeket szalaszthatsz el. Minden apró részlet fontos lehet. Vizsgáld meg a mozgó tárgyakat, esetleg azok hatását egymásra! Figyelj a gyanúsan viselkedő halandókra! Sosem véletlen, ha valaki lépten-nyomon elalszik, egy bizonyos szoba közelébe oson mindig, vagy éppen feltűnően igyekszik elkerülni valamit.
A kulcsszereplők tevékenységére animációs betét hívja fel a figyelmed.

> Minden pályán hasznos lehet az ajándék (ethereal gift), és ha a gyors riogatás a cél, akkor jó, ha van veled olyan szellem, akivel kilesheted az áldozatok érzékeny pontjait (uncover fear, taste aura).

> Ha egy pályát többször végigjátszol, koncentrálhatsz külön a szellemek megszerzésére vagy a jó időeredményre. Ha az egyik már megvan, utána nem kell feltétlenül a másikkal törődni, a bónusz sütőtököket (és az ezzel járó pontokat, azaz aranyplazmát) megkapod!

> Hangsúlyosan egyetértek Satyi Broáf Pádre szavaival, miszerint NEM mindig a gép által ajánlott szellemcsapat a legmegfelelőbb, sőt. Az biztos, hogy ezzel a kombinációval a küldetés biztosan teljesíthető, ám a rekordok felállítására és az esetleges titkos szellemek felfedezésére nem feltétlenül alkalmas. A jó szellemmester mindig új és új módszereket keres a halandók riogatására, hiszen így tehet szert egyre több aranyplazmára!

> A félelmeknek több szintje van. Minden halandónak vannak ismert és rejtett félelmei is, melyeket feltárva több szinten is rémiszthetjük őket. Legtitkosabb félelmeik valóra válására sokkal hevesebben reagálnak (könnyebben beleőrülnek), ám ezeket nehezebben (magasabb szintű erőket alkalmazva, több ektoplazma árán) tudhatjuk meg. A felvillanó kis szimbólumokból, illetve a halandók információablakából, megfelelő feltáró munka nyomán kiderül majd, ki mitől retteg. A félelmek típusai: vér, sötétség, kúszó-mászó dolgok, elektromosság, tűz, zaj, vihar, víz, mocsok, csapda, üldözés.

> Nem csak a gyors teljesítménnyel szerezhetsz bónuszpontokat. Sokat jelent, ha sok a sikítás, vagy ha elriasztod a szellemirtókat, orákulumokat stb.

> Az egyik leghatékonyabb módszer a népet egy helyre csalogatni (pl. obsession, insane invitation), ott mozgásképtelenné tenni (swallow), majd megőrjíteni (psychotic rage).

! Végül egy kérés! Van egy különleges szellem, akit nem sikerült megtalálnom. Windwalker a Ghostbreakers pályán kellene, hogy legyen valahol, de sajnos én többszöri nekifutásra sem találtam meg. Kérem, ha te igen, írj nekem!

SZELLEM KÉPESSÉGEK

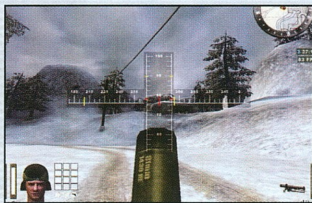
név	törzs	alfaj	fetter	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aether	elementals	air	air outside	moan	gather winds	howl	piping	shriek thunderclap	wail	whisper	shatterint song	0	0
Arclight	disturbances	manes	corpse	sweat lingering smell	fright stink	roast	dread	bonfire	human torch	possess	great balls of fire scared to death	danse macabre nausea	0
Black Crow	frighteners	wights	corpse earth	fog	tremor stink	rain	dread	queasy slow	choking odour	possess	swallow scared to death	danse macabre nausea	buried alive
Blair Wisp	sprites	wisps	outside	fluster	intrique shattered nerves	strange vision	delusion	hypnotic image	0	0	0	0	0
Blue Murder	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intrique	hidden maze	ice breath	fascinate	spooky surprise	obsession	terror incarnate	0	0
Boo	disturbances	spooks	inside	moan	rattle chains	leak	hide & seek	jinx thundrclap	kinesis	0	0	0	0
Banzai	elementals	earth	earth	flower power	tremor	creepers	twisted vines	slow	trap	quake	swallow	0	0
Buck	sprites	hordes	inside outside	flower power	scattered swarm	creepers	dense swarm	swarm strike	chase	0	0	0	0
Carter	horrors	spectres	violence	bitter cold	fright	strange vision	dread	dominate numb	terrorise	phobia possess	frozen stiff!	danse macabre	0
Clatterclaw	sprites	hordes	inside	flower power	scattered swarm	creepers	hide & seek	swarm strike	arboreal prison	0	0	0	0
Cogjammer	sprites	gremlins	electrical	cut lights	spark	wild geese	strange behaviour	jinx	blackout sparkstorm	wild & crazy	surge luckstorm	0	0
Daydreamer	disturbances	sandmen	sleeping	fluster uncover fear	shattered nerves	dreamthief	delusion taste aura	sleep	aura reading	sleepwalk	unearthly calm	psychotic rage	expose fears
Dragoon	horrors	headless horsemen	thoroughfare	fluster sweat	brief scare	roast strange vision	dread	bonfire mania	chase	phobia	terror incarnate great balls of fire	psychotic rage	deadly pursuit
Electrospasm	horrors	wraiths	electrical murder	bitter cold	spark	strange vision	strange behaviour	numb	spooky surprise	paralyze wild & crazy	surge	0	0
Fingers	frighteners	phantoms	emotional	lingering smell	tremor	suspicious stench	dread	numb queasy	aura reading	spooky stack	unearthly calm	nausea TK storm	0
Firetail	elementals	fire	electrical fire	sweat	spark	roast	strange behaviour	bonfire	human torch	inferno wild & crazy	surge great balls of fire	0	0
Flash Jordan	disturbances	manes	corpse	sweat	fright stink	suspicious stench	dread	queasy	terrorise	possess	flood scared to death	gushing blood nausea	0
Ghastly	horrors	spectres	violence	bitter cold	fright	strange vision	dread	dominate	spooky surprise terrorise	paralyze	terror incarnate	danse macabre	0
Hard Boiled	disturbances	poltergeists	child	bitter cold	tremor	wild geese	ice breath	jinx	gore	seeping blood	twister frozen stiff!	gushing blood	0
Harriet	frighteners	tricksters	child outside	flower power	intrique	wild geese creepers	ethereal gift	jinx fascinate	charm	shapeshifter	loathsome aspect luckstorm	trojan gift	abhorrent aspect
Hogwash	sprites	gremlins	electrical	cut lights fool's errand	spark	blow fuse	strange behaviour	jinx	blackout	wild & crazy	surge	0	0
Hypnos	disturbances	sandmen	sleeping	uncover fear	shattered nerves	dreamthief	delusion	sleep	aura reading	sleepwalk	dream demon	psychotic rage	expose fears
Knuckles	horrors	spectres	violence	bitter cold	fright	strange vision	ice breath	dominate numb	terrorise	possess	scared to death	danse macabre	0
Lady Rose	disturbances	fetches	mirror	fluster	shattered nerves	twist reflection	thing in the mirror	mania	macabre reflection	clone	loathsome aspect	trojan gift	0
Lucky	sprites	gremlins	electrical	cut lights	spark	blow fuse wild geese	strange behaviour	jinx	charm	wild & crazy	luckstorm	0	0
Maxine Factor	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intrique	strange vision	ice breath	fascinate	spooky surprise	ghostly apparition obsession	terror incarnate frozen shift	0	0
Moonscream	vapours	banshees	thoroughfare	fluster	gather winds shattered nerves	strange vision	dread insane invitation	shriek	spooky surprise	paralyse	scared to death shattering song	cacophony	0
Quiver	disturbances	spooks	inside	fool's errand	tremor	wild geese	insane invitation	jinx	gore	0	0	0	0
Raindancer	elementals	water	water	fog	distant thunder	rain	hailstones	thunderclap	gore	haunted hail	flood	0	0
Darkling	frighteners	shadows	murder	bitter cold fluster	shattered nerves	hidden maze	ice breath	mania	terrorise	obsession	frozen stiff!	psychotic rage	frostbite expose fears
Scarecrow	sprites	hordes	outside	flower power	brief scare	creepers	dense swarm twisted vines	swarm strike	legion	0	0	0	0
Shivers	frighteners	phantoms	emotional	lingering smell fluster	fright	suspicious stench	taste aura	numb	aura reading terrorise	paralyse spooky stack	twister scared to death	TK storm	0
Sparkle	elementals	fire	electrical fire	cut lights	spark	blow fuse	strange behaviour	bonfire	human torch sparkstorm	inferno	great balls of fire surge	0	0
Static	horrors	wraiths	electrical murder	bitter cold cut lights	spark	strange vision	dread strange behaviour	numb	sparkstorm	ghostly apparition	terror incarnate scared to death	0	0
Stonewall	elementals	earth	earth	flower power	tremor	leak creepers	twisted vines	slow	trap	quake	swallow	0	0
Stormtalon	vapours	thunder spirits	electrical outside	fog cut lights	distant thunder	rain	hailstones	tempest	blackout	haunted hail wild & crazy	surge	typhoon	0
Terroreyes	vapours	apparitions	murder	bitter cold	intrique	hidden maze	ice breath	fascinate	icy touch	ghostly apparition	frozen stiff!	0	0
The Painter	frighteners	phantoms	emotional	fluster lingering smell	stink	suspicious stench	taste aura	numb queasy	choking odour kinesis	phobia spooky stack	twister	nausea	0
Tricia	disturbances	fetches	mirror	fluster	shattered nerves	twist reflection	ethereal gift	mania	macabre reflection	clone	loathsome aspect	psychotic rage trojan gift	0
Wavemaster	elementals	water	water	fog	distant thunder	leak rain	hailstones	thunderclap	gore	seeping blood haunted hail	flood	0	0
Weatherwitch	vapours	banshees	thoroughfare	fog	fright	rain	gusts	thunderclap	aura reading wail	ghostly apparition haunted hail	siren song	typhoon	0
Wendel	disturbances	spooks	inside	footsteps	bried scare	laughter	hide & seek insane invitation	jinx thunderclap	chase	0	0	0	0
Whirlweird	disturbances	poltergeists	child	fool's errand	tremor	blow fuse	ice breath	jinx	kinesis	spooky stack wild & crazy	flood twister	TK stomr	0
Whisperwind	elementals	air	air outside	moan footsteps	distant thunder	howl laughter	insane invitation	tempest	wail	whisper	siren song shattering song	0	0
Wisakejak	frighteners	tricksters	child outside	fool's errand flower power	intrique	wild geese creepers	ethereal gift twisted wines	fascinate jinx	arboreal prison	shapeshifter	loathsome aspect	trojan gift	abhorrent aspect

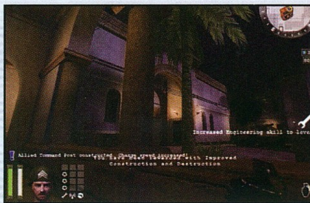


MULTI SHOT

Újból üdv mindenkinek! Jól esett az aggodalmatok - a Multishot szerencsére nem vész el, de erre a számra sajnos kissé átalakul. Az előző havi kényszerszünet okát Mocsy fogalmazta meg a legzengzetesebben: „egyesek nem tudnak úrrá lenni a grafomániájukon". Való igaz, a Vice City végigjátszásának tördelése során az eredetileg tervezett karakterszám több mint kétszeresét kellett véges kereteink közé bepréselni, de valamit vagy alaposan, vagy sehogy, ugye, s ez az alaposság a több játékost foglalkoztató rovatunk rovására rovódott. Elnézést. A „Nagy Visszatérést" az Enemy Territory teszt igyekszik nyomatékosítani – méretei okán sajnos apró hírek és egyéb nyalánkságok nélkül. Majd, talán, ha újból 148 oldalra hízunk, lesz hely mindenre – addig kitartás! No, csapjunk a lovak közé!

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY TESZT Az RtCW eladásait – a Blazkovicz ellen Tigris Tankkal támadó MoHAA ellenére – nem volt oka szégyellni az Activisionnek, és ez természetesen rutinból vonta maga után a kiegészítő készítésére sürgető ukázt. A feladatot azonban meglepő módon nem a single-ért felelős Gray Matter, vagy a multimester Nerve kapta, hanem az eddig csupán total conversionökben utazó, neves modder (modkészítő) csapat, a Splash Damage. Célként a már alapjaiban az égig emelkedő többjátékos vonulat tökéletesre csiszolását, nagy mennyiségű játékos számára ideális hadszíntér biztosítását, pár ötletes reform bedolgozását, és e köré élvezetes egyjátékos hadjárat felépítését jelölték ki, s így, mint az az ilyen volumenű projektek esetében szokásos, ET igényei is túlnőtték a rá szánt szerepet. Előbb a csúszások kezdtek halmozódni, majd a játékot függetlenítették eredeti alapprogramjától (eztán a „Wolfenstein saga" újabb epizódjaként emlegették), és végül beütött a baj(?). Az Activision nem érezte tovább kifizetődőnek a finanszírozását, majd a terjesztését, de a kuka helyett nagylelkűen úgy döntött, hogy befejezve amilyen gyorsan csak lehet, mintegy ajándékként ingyenesen letölthetővé teszi. Így a single-nek búcsút inthetünk ugyan, de cserébe ingyenesen lehúzhatunk egy roppant kellemes, ezernyi igényes finomsággal teletömött, teljesen önálló, II. világháborús, többjátékos fps-t. Ami először az ember szemébe szökik, az a profilalkotó képernyő (netcafékban hivatott leváltani a fásultan gépelgetett write *.cfg, exec *.cfg sorokat), majd az őswolfosra visszaállított menürendszer. Én elszánt híve vagyok ugyan a Team Arenás rendszerének – a többség azonban ezek szerint nem így gondolkodik. Persze ez nem lassít sokat a beállításokon – annak ellenére, hogy a menü rengeteg új opcióval bővült, tetemes hányaduk szokás szerint úgyis a konzolra marad. Szerverindítás esetén további, kevésbé drasztikus változásokat tapasztalhatunk az átláthatóság javára, a töltésképernyő és az ezt követő limbó menü azonban merőben újszerű. Végre irkálhatunk MOTD-t, ám az alsó sorát érthetetlen módon csak a konfig fájlban áll módunkban kitölteni. A pályáról készített shot helyett most annak térképe jelenik meg előttünk a küldetés rövid leírásával és pár informatív ikonnal. Az egész megjelenése sokkal magabiztosabb, esztétikusabb – s a lényeg, hogy mindössze kb. negyedannyi ideig







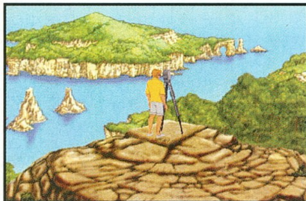
látható, mint az eredeti RtCW-ben! Magának a programnak és a bsp-knek a betöltési ideje is hihetetlen mértékben csökkent. A limbó még ezek után is döbbenet. Ilyen összeszedett, korrekt, gyors, és mindemellett a hangulatot abszolút mértékben építő spawn-rendszer még nem született. Immár nem kell több oldalon lépkednünk a beállítások kedvéért, felesleges scripteket írogatnunk a folyamat felgyorsításáért. Az oldalunk, a karakterosztályunk, a fegyverünk, a küldetésünk és annak célszerű útvonala mind pár másodperc alatt egyetlen képernyőn meghatározható, eredményünk és képességeink állapota pedig tanulmányozható. (Ha minden jól megy, találtok is róla egy képet a környéken.) És itt is az első lényeges gyakorlati újdonság. Az Enemy Territory játszmán belüli skillrendszert alkalmaz: ha szorgalmasan aprítjuk az ellent, eredményesen mozdítjuk elő csapatunk ügyét, vagy egyszerűen csak derekasan végezzük a kasztunknak megfelelő mesterséget, fokozatos előléptetéseket, és ezzel együtt tulajdonságaink fejlődését (az utász esetében gyorsabb csipeszelés, a szanitécében több elsősegély egy szuszra stb.) könyvelhetjük el! A „sima pontszámok" (rég nem fragek) intézményét teljesen felváltotta az XP, a scoreboardon is csak ezt tartják nyilván. Mindemellett precizitásunk (lövéseink és találataink számával - együtt) szintén elkönyveltetik – szerencsére csak saját okulásunkra. Szükségszerűen a HUD is átesett némi változáson: visszatért a jó öreg fejecske (mindig is ott lett volna a helye), és megjelentek aktuális statisztikáink (ez utóbbi teljesen feleslegesen foglalja a látóteret).

A következő lényeges módosítás a már emlegetett kasztok környékén állt be. A „lutit" ezentúl Field Opsnak hívják – szerepköre változatlanul a lőszerosztogatásban, a légi-, valamint a tüzérségi támadás rendelgetésében teljesedik ki -, de csatlakozik egy új fiú is, a Covert Ops, vagyis a spion, aki képes az elhullt ellen ruháját és nevét magára ölteni, és így zavartalanul téblábolni az ellenséges vonalak mögött. Igazából csak akkor szúrható ki, ha valakit megtámad, vagy ha összetalálkozik azzal, akinek az öltözékét bitorolja – de akkor sem dönthető el a tűzharc kezdetéig, hogy „melyik melyik". Az új arcokhoz természetesen új mordályok dukálnak. A harcfél-specifikus, igen hasonló M1 Garand – K43 azoknak a technikai osztályokat választóknak lehet segítségére, akik nem kedvelik a géppisztolyokat. A gyalogosok arzenálja a mobilizált MG42-essel és egy aknavetővel vált gazdagabbá, mind a kettő igen kegyetlen darab, és – utóbbi fokozottan – tapasztalt bánásmódot igényel. Míg az MG42-es már akkor is halálossá válik, ha lehasalva – igen, feleim, le lehet HASALNI – kitámasztjuk, a mozsárágyú esetében minden egyes lövés előtt aprólékosan ki kell számítanunk az elsütés szögét a siker érdekében (jó térérzékkel azért hamar rá lehet hangolódni). Az RtCW multijával kapcsolatban sokat hangoztatott – ám roppant jogtalan – kifogás az FG42-es ejtőernyős-géppuska mellőzése. Természetes, hogy single-ben mindenkinek a szívéhez nőtt, de többjátékos módban túl erős lett volna – most a kém valamelyest lassabb tüzelési sebességgel használatba veheti. Újabb taktikai mélységeket ad a program alá, hogy az utász immár taposóaknákkal bástyázhat körül bármit, melyet a csapattársak számára kis zászlók jelölnek, az ellenfél azonban csak akkor veszi észre, ha már rálépett (a mérnökük azonban még ekkor is hatástalaníthatja). A fegyverek kinézetét érdemes egyszer megnézni – kellemesen sikerültek, ahogy a hangjuk is egyre jobban közelít az eredetiekhez, de ettől még változatlanul felesleges, hogy belelógjanak a képbe. Még egy a reformok közül, és rátérhetünk a pályák és a küldetések vesézésére: a szerver (vagy az, akit megszavaznak, de immár a szerver dönti el azt is, hogy a játékosok mire szavazhatnak és mire nem, úgyhogy nyugodtan maradhatunk ennél a definíciónál) teljesebb – vagy inkább gyorsabb - hatalmat kap a „játékvezető" menü által. Itt szabadon osztogathatja a játékosokat a csapatok közt, válthat pályát, szabhatja át a respawn időket, és tehet meg pillanatok alatt mindent, amit csak egy hostnak valaha is módjában állt a konzolon garázdálkodni. Újabb jelentős lépés a totális felhasználó-barátság felé. A pályák méretesebbé, a feladatok összetettebbé váltak. Tetszik, nem tetszik, ez a trend. A felhasználói felület egyszerűsödik, a játékmenet komplexitása fokozódik. A terep igazi kihasználásához legalább 10, de inkább 15 baka szükségeltetik, általában pedig még 20 is elfér. Az cél-alapú mód, és ennek térfélcserés-kihívásos stopwatch változata a helyén, de az eszevesztett zászlóhúzogatás, a CP sajnos hiányzik. Cserébe lehetőségünk nyílik Last Man Standinget játszani (évek után úgy tűnik, ez az utolsó-vérig mód újra divatba jön), vagy két kampányba foglalva végighaladni a küldetéseken (ilyenkor skilljeink és rangunk a meccsek között nem vész el). Az egyik hadjárat Közép-Európából, míg a másik Észak-Afrikából ragad ki 3-3 helyszínt, vagyis összesen hat pályát csomagoltak az ET-hez. Mind a 6 tisztességes, alaposan kidolgozott, jól átgondolt darab, bár én néhol kissé szűkösnek találtam az alternatív megoldások számára nyújtott teret. A feladatok kétségkívül sokszínűek, a mérnököknek ezentúl géppuskafészkek, harcállások, hidak kiépítésével is meg kell küzdeniük, a csapatnak sokszor szükséges járműveket (tankot, teherautót) kísérnie – a felettük gyakorolható befolyás azonban maximálisan a fedélzeti géppuskára terjedhet ki. (A könnyebb tájékozódás érdekében bármikor előhívható egy félképernyős minimap, az összehangolt támadásokhoz pedig az alosztagok alakításának lehetősége nyújt segítséget.) Mind a hat pálya jócskán tartogat magában felfedeznivalót, rejtett trükköket, és élvezetes meneteknek nyújt helyszínt, ám szubjektív megítélésem szerint – bár partraszállós pályát itt is találni – egyikben sincs meg az a szükséges plusz, ami a Beach Invasion-féle kultikus magasságokba emelhetné. Szerencsére térképekből fogy ki utoljára az utánpótlás – gondolom, most is kapunk majd pár igazán értékes amatőr munkát. A grafika stílusa a Nerve alkotását idézi. Semmi felesleges részletgazdagság, csak ami a hangulathoz szükséges, és nem vonja el a figyelmet. A focipályákat sem ültetik tele virágokkal! A textúrák, a fény-árnyék effektek, meg a „satöbbi" színvonala pont elegendő ahhoz, hogy az ember teljes lényével belefeledkezhessen a játékba (sőt, némely pálmafás és némely havas helyszínen még egy-egy „Ez igen!" is kikívánkozik az emberből). A gépigény ellenben kevésbé megnyugtató. A mai felsőkategóriás PC-ket természetesen távolról sem tudja megszorongatni, ám azokon a masinákon, amelyeken a Wolf MP zökkenésmentesen futott, elképzelhető, hogy az ET némiképp döcögni fog. Mint ahogy az a Q3 engine-nel futó programok zöméről elmondható, inkább proci, mint videokártya kell alá. Egy 1200-as Thunderbird és egy GF2 MX az Enemy Territory igényeit is már kielégíti. Az összkép tehát egyértelműen pozitív. Nem volt még rá példa, hogy ingyen, ilyen kaliberű, ennyire korrekt módon megszerkesztett, ötletes és élvezetes alkotást biztosítsanak számunkra (az America's Armyért az erkölcseinkkel fizetünk) – és ez nem mod/kiegészítő, hanem teljesen önálló termék. Míg a konkurencia épp az ellenkező úton jár (elvégre a Day of Defeat nemrég került dobozban a boltok polcaira – megjegyzendő, az Activision jóvoltából... Aki akarja, ebből levonhatja a következtetéseket, de én nem értek vele egyet), az Enemy Territoryt legfeljebb viszonylagos elfeledettsége akadályozhatja meg a sikerben. Mi már megtettük, ami rajtunk múlt. Tehát játékot szerverről le, játékban szerverre fel!

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. A következő részbe nem tervezek semmi rendhagyást. Az alapelgondolás szerinti rövid hírek, modelőzetesek / -ismertetők várhatók. Ellenben ha a Troopers: Rise of the Rebellion megjelenik (már egy hónapja bétatesztelik, úgyhogy nagy esély mutatkozik rá), tudom, hogy a karakterszámláló képtelen lesz viszszafogni, és ismét terebélyes teszt várhatók. **Lucas Z**

MENTŐÖV

BROKEN SWORD 2



Hy Mocsy!!! Kérlek, segíts! Elakadtam a Broken Sword 2-ben. Nagyon az elején vagyok. Választhatok, hogy a kávézóba vagy a galériába menjek. Voltam már mind a két helyen. Beszélgettem öt emberrel. Légyszi mondd meg, hogy mit csináljak! Előre is kösz: ■ Simi

A kávézóban az a cél, hogy megszerezd a részeges vendég flaskáját (amikor a kezébe temeti az arcát, akkor veheted el). Ebből a flaskából kell kétszer töltened a tárlatot néző kritikus poharába.

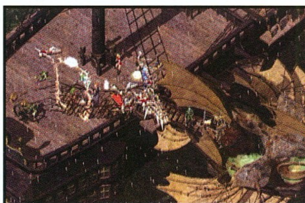
Hello! A Broken Sword II-ben megakadtam a zombi szigeten. Feldobtam a hálót a kőre, de nem tudok tovább menni. Az erdőben sem tudok eligazodni. Ha tudsz, légyszi segíts, merre menjek! Kösz! ■ Szabolcs

Sikeresen megmásztuk a sziklafalat, itt az ideje egy kis dzsungeltúrának. Menjünk be az erdőbe a felső bejáraton (két bejárat van), majd a mocsár széléről vegyük fel a bambuszcsövet (Reeds). Menjünk ki a jobb felső kijáraton, majd a következő helyszínen keressük meg a fa alatt lévő üreget (Lair). Dugjuk be ide a bambuszbotot (az üregben élő rágcsáló meg szépen leharapja a végét). Menjünk vissza a sziklafalhoz, majd válasszuk az erdő alsó bejáratát. A támadó vadcocát tegyük ártalmatlanná a bambuszrúdból kilőtt dobónyíllal. Menjünk ki a második felfelé vezető kijáraton, szedjünk le méretes indát az oszlopról, kössük rá a hálót, majd az elektromos jelzőt tekerjük bele a hálóba. Dobjuk fel az összetákolt jelzőkészüléket az oszlop tetejére. Térjünk vissza arra a helyre, ahol a rágcsáló leharapta a bambuszbot végét, majd kövessük pontosan az alábbi irányokat: bal felső, bal alsó, jobb felső, jobb középső (vigyázat, itt a jobb oldalon három kijárat is található). Ezután már csak a jobboldali kijáraton kell átmennünk, hogy felérjünk a hegytetőre. Itt rakjuk le a teleszkópot a kijelölt helyre (Holes), majd keressük meg az oszlopra felrakott csillogó jelzőkészüléket. Egészen alul lesz a képen, de a csillogó jelet nehéz nem észrevenni. Ezután már csak meg kell vizsgálni a teleszkópon látható oszlopokat, s kideríteni, hogy melyik rejti a kapitány kincsét. Ezután nincs más dolgunk, mint a jobb oldali kijáraton lemenni a hegyről.

BALDUR S GATE 2

Hello Mocsy. Muszáj segítened, mert kezdek megőrülni. Nemrég elölről kezdtem régi nagy kedvencemet, a BG2-Shadows of Amnot, és egész jól is ment, egy darabig. Miután sikeresen végigküzdöttem magam Asylum és Underdark nehézségein, eljutottam addig a pontig, amikor végre bemutatnak Marton Mothernek, akitől kapok egy szép kis küldetést, mely szerint le kell kaszabolnom a közelben tanyázó három őslény egyikét (elder orb, elder brain, Kou-toa prince). Az első kettő viszonylag könnyen sikerült, de azoknak a rohadt halemberek-nek sehol sem találom a városát. Már vagy hatszor körbejártam azt a k___a barlangot, de nyomát sem találom. Tudom, hogy nem kell mind a három szörnyet megölni, de legalább a városba be tudnék jutni. Plusz egy régebbi számotokban olvastam, hogy a Crom Fayer egyik darabja (Girdle of frost-giant strength) is itt van valahol, valamiféle lovagoknál. Na, őket sem találom.

A Kua-Toa herceget a nyugati tárnákban találod meg (a főtérképen, bal oldalon, majdnem a Svirfneblin falu alatt találod a bejáratot). Itt lesznek a démon lovagok is, náluk találod meg a Frost Giant Girdle-t.



Más.

Még mikor Athkatlában voltam, találtam két igen érdekes helyet. Az egyik a Bridge districtben lévő ajtó, amin egy rouge stone segítségével lehet átjutni. Bent viszont elszabadul a pokol. Van ott minden a beholdertől kezdve a vámpírokon át a lich-ig, plusz néhány fura szerkezet. Arra már rájöttem, hogy a halott beholder szemét be kell dobni az üstbe, de mire való az a nagy villámhárító?

Ez a csata a BG2 egyik magas szintű harca (több ilyen is van a városban). A Beholder szeme nyitja meg a visszafelé vezető teleportot, a villámhárítónak nincs jelentősége.

A másik pedig a Cult of eyeless székhelyétől északra lévő ajtó. Tudomásom szerint oda csak egy kulccsal tudok bejutni, amit a szektások adnak, de azokat sajnos mind leöltem Nincs v.mi ötleted, amivel be tudnék jutni azon az ajtón?

A kulcs szerintem Gaal főpapnál található; ha elvállalod ezt a küldetést, akkor automatikusan megkapod. Amennyiben mindenkit lekaszaboltál, úgy kutasd át a testeket, szerintem ott lesz a főpapnál (ha nincs, akkor tölts vissza egy állást, a szektát később úgyis le kell verned).

Mert a leírás szerint van néhány igen értékes tárgy odabenn (pl.: Kangaax néhány darabja).

A demi-lich termét egy titkos ajtó mögött találod meg, kapcsold be a detect secret varázslatot, vagy a tolvajod vizsgálja át a környéket.

Hallottam valamiféle save-game editorról is, de azt meg nem tudom, honnan tudnám megszerezni. :((

(ebben nem tudok segíteni). Válaszaidat előre is köszi. ■ Chris

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Szia Mocsy! Atomcsuri: A bébi Offspringeket irányítani úgy lehet, hogy a Ctrl-t lenyomva tartod, miközben jobb-, vagy balklikkel rájuk kattintasz, majd egyiket sem elengedve egy Wimpre irányítod a kurzort. Ballal megkajálja, jobbal eléd szállítja a szerencsétlent. Kettő darabtól (fejenként) teljesen kifejlőd-

SMS-FAL

HI! NAGYON KIRÁLY A BS2 JÖHETNE PÁR HASONLÓ JÁTÉK, LÁTTAM, HOGY SOKAN ELAKADTAK, ÉN MOST VITTEM VÉGIG ÉS SZÍVESEN SEGÍTEK MINDENKINEK, ATTILA_--17@MAILBOX.HU

VALAKI MENTSEN MEG! ELAKADTAM A BROKEN S 2-BEN, A ZOMBI SZIGETEN. EGY GALÁD FORGATÓCSOPORT „NEM ENGED TOVÁBB"! MIT KELL TENNEM? ELŐRE IS KÖSZI! HÓPIHE

Sziruppal kenj össze egy palacsintát, add oda a dublőrnek, majd áll a darazsakat rejtő bokor mellé, s egymás után dobj bele két száraz pogácsát.

HELO MOCSY ELAKATAM A BROKEN SWORD 2 THE SMOKING MIRRORBAN. MIKOR MEGMENTEM NICOT UTÁNA HOGYAN KELL KIJUTNI A PADLÁSRÓL???

A Nico szájáról leszedett ragasztószalaggal csapd be a liftet működtető fotocellát. Tedd vissza a dobozt, majd tedd rá a másikat. Emeld fel a szobrot, rögzítsd a csigához, majd törd be vele a padlásajtót.

HI GAMER!A BS2 ISTEN JATEK.VEGIG IS VITTEM 2 NAP ALATT.LESZ MEG VALAMI JO KIS ADVENTURE GAME? RETROGAMER:ISHAR 1,2,3 LESZ?AZ JO LENNE.ISTEN AZ UJSAG!! BEAST

Nem mondunk nemet egyetlen jó kalandjátékra sem.

HELLO MINDENKINEK! VALAKI MEG TUDNÁ MONDANI: HOGYAN LEHET ELPUSZTÍTANI A HIDAT A PRAETORIANS NEVŰ JÁTÉKBAN? ELŐRE IS KÖSZ! ÜDV.: SHADOW

A távolsági fegyvereseknek és az ostromgépeknek adhatsz olyan parancsot, amivel megtámadják a hidakat is (nézd meg a billentyűzet kiosztásnál, szerintem forced attack néven lesz megtalálható).

A BLOODMOON-BAN A STALHIRMES A (JEGES KO) KÜLDETÉS UTAN HROLDÁRROL ÍR A NAPLOM (MAJDNEM KÉSZ RAVEN ROCK) DE NEM TUDOM MIT KELL CSINÁLNI. MELLESLEG EZ...

Mi is volt a kérdés?

CSÁ!KÉRDÉSEM:BG2BEN MIT KELL CSINÁLNI HOGY ANOMEN NE AKARJA KINYÍRNI KELDORNT? ELŐRE IS KÖSSZÍ :BALI

Ne tedd őket egy csapatba. -.) Csak akkor balhéznak egymással, ha Anomen megbukott a Test of Knightliness vizsgán, különben jól megvannak egymással.

JÓ NAPOT! LENNE EGY IGEN KOMOLY PROBLÉMÁM, MÉGHOZZÁ A MORROWIND-DEL KAPCSOLATBAN. CALDERA KÖZELÉBEN TALÁLKOZTAM EGY RUHÁTLAN NORD-DAL, AKI AZT MONDTA...

Azt se hidd el, amit kérdez. Ezekkel a pucér barbárokkal csak a baj van. Ő molesztálta a mágusnőt, az csak önvédelemből paralizálta, s vette el a ruháit. Amúgy a nő is a közelben van, ha megtalálod a barbárral, választanod kell, hogy ki mellé állsz.

HELLOSZTOK!ÉN AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY LEHET MEGÖLNI DIABLÓT A DIABLÓ 2-BEN.HA TUDTOK SEGÍTENI AKKOR IRJATOK VISSZA,PLEASE! NAGY RAJONGÓTOK: DAVIDS

Csak a fejét üsd, de ügyelj arra, hogy meg is sántuljon. Komolyra fordítva, több pofont adj neki, mint amennyit ő neked. Egy idő után feladja.

A BROKEN SWORD ZOMBI SZIGETES RÉSZÉNÉL HOGYAN LEHET A TÁVCSÖVET IRÁNYÍTANI? MAJLI

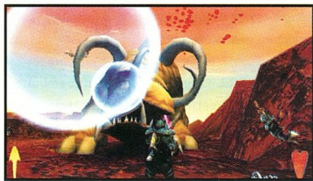
Vidd az egeret a képernyő szélére...

KÉRDÉSEK

FINAL FANTASY VIII

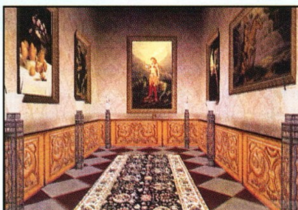


Hi! Most kezdtem el az FF8-at. A partraszállás után a torony felé szétosztottam a 3 GF-emet a 3 embernek, hogy tudjanak már csinálni valamit. DE!!! Seifer elrohant, és nála van Ifrit!!! Jött Selphie és Seifer nem csatlakozott többé, Seed sem lett belőle! Most elszállt egy GF-em örökre??? Meg nem is használtam! Köszönöm a választ, ha jön... KŐVÁRI KRISZTIÁN



nek, ezután már támadhatják az ellenséget, mókás bakugrásokkal. BANDIKA2

THIEF 2



Kérlek, küldj sürgősen választ kérdésemre: Mit tegyek a Thief 2-ben, mikor Mosley hadnagyot kell követni? Már elolvastam a levelet, elmentem a 3 őr mellett, nem vettek észre, de mission failed. Vissza kellene adni a levelet valahogy?

Várom válaszodat. Előre is köszönöm:

SZEGEDI VILMOS

MORROWIND

Hi Mocsy! Megint én vagyok. Most azt szeretném kérdezni, hogy a Morrowindben Azura küldetésében Dagon Fel mellett pontosan hova kell menni? Előre is köszi a választ.

Dagon Fel ugyebár egy nagy szigeten található. Kezdj el úszni északnyugati irányba, és az utadba kerülő egyik kis szigeten megtalálod a keresett helyet (nagyon sok repülő lény és ellenfél bóklászik a szigeten, nem tudod eltéveszteni.

Lenne egy pár kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban: 1. Nem találom Assurnabitashpiban a daedric cuccokat. Le tudnád nekem írni, hogy hol vannak?

Nyisd ki az ajtókat, majd a víz alatt ússz át a démonokhoz (néhány dremore lord vár nagy szeretettel a túloldalon). A legjobb tárgyak a sírkamrában találhatók, külön felhívom a figyelmedet a falon lévő pajzsra.

2. Mire jó az a könyv, aminek az a címe, hogy: N'Gasta! Kvata! Kvakis! ?

Csupán szórakoztató irodalom.

3. Hol találhatok Tel Fyren kívül a legnagyobb soul gemekből?

Barlangokban, komolyabb ellenfeleknél, csempésztanyákon. Tudtommal venni nem lehet belőlük sehol, inkább szerezd meg Azura kristályát.

4. Mi történik akkor, ha több helyre is elhelyezek Mark varázslatot?

Semmi, csak az utolsó helyen fog működni, az előzőleg kijelölt helyek törlődnek.

FROZENSTEIN

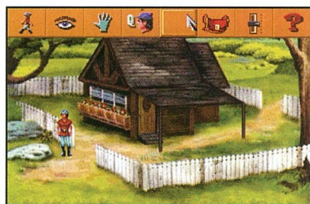


RETROGAMER

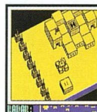
KING S QUEST 1983. Ezúttal olyan sorozat emlékét idézzük fel, melynek története a PC-s ősrobbanástól kezdve nagyon hosszú ideig kísérte a kalandjátékok rajongóit. A Roberta Williams által megálmodott eposz volt az IBM platformon megjelent első játék, amely kiaknázta a 16 színű, „káprázatos" grafikai képességeket. Mint első interaktív rajzfilm, hatalmas sikerével megalapozta a Sierra jövőjét. A csapatból kibontakozó oldalhajtások a Sierra berkein belül számítógépes szappanoperákat hoztak létre. A Larry sorozat, a Space és Police Questek mind lord Graham nyomdokában haladva igyekeztek meghódítani a játékosokat. A technikai fejlődés nyomai jól követhetők a sorozaton. A 256 színű VGA, a digitalizált beszéd, a CD-ROM feltűnése mindig hozott egy-egy King's Quest epizódot. Természetesen számos kritika is érte a sorozatot a játékosok és a cikkírók részéről egyaránt, elsősorban a sokszor minden logikát nélkülöző feladatok miatt. Az első epizódok nehézkes, szöveges parancsai, a gyakran minden hasznos tanács nélküli párbeszédek miatt a ma már idegen kalandok azonban sorban ébredeznek. A Tierra Entertainment névtelen fejlesztői újrarajzolják a sorozatnak a Sierra által fel nem újított részeit. Jelenleg a harmadik epizódon dolgoznak. A történet átdolgozásával, a King's Quest hangulatának és környezetének megőrzése mellett hozzá is adnak valamit Daventry világához. Az első két rész került fel a CD-n lévő RetroGamer rovatba, hogy felfokozott igényeink ellenére is bepillanthassunk a 80-as évek meghatározó kalandjaiba. A programokhoz tartozó kimerítő dokumentációk mellett érdemes betekinteni a **www.tierraentertainment.com** oldalra is, ahonnan zenei és hangadalékokat is hozzáadhatunk a felújított játékokhoz.







NETHER EARTH 1986. Bevallom, úgy emlékeztem, az első valós idejű stratégia a Dune II volt. Tévedtem, hiszen nem ismertem a Nether Earth lassan nagykorúvá érő Spectrum-változatát. Ez minden bizonnyal az első RTS, ráadásul 3D-ben. Első ránézésre a játék nem árulja el, mekkora ötlet rejlik benne. Később rájövünk, hogyan építhetünk többcélú egységeket nyersanyag felhasználásával, majd gyárakat foglalhatunk el, hogy végül meghódítsuk az ellenfél főhadiszállásait. A 8 bites időket jellemző egértelenség ellenére a kezelést tökéletesen megoldja a játéktérben aktívan részt vállaló 3D pointer. A H jelzéssel ellátott épületben, a jelzésre helyezkedve gyárthatunk robotokat. A nyolcféle alkatrészből összeállítható robotok három meghajtást, négyféle fegyvert kaphatnak igényünknek és nyersanyagkészletünknek megfelelően. Kiegészítő elektronikával a robot intelligenciája is fokozható. Ha már rendelkezünk robotokkal, akkor épületeket kell szereznünk. A robotok kézi vezérléssel is irányíthatók, de parancsokat is adhatunk nekik. Ez utóbbiak épületek el-





foglalására, elpusztítására, járőrözésre, valamint ellenséges robotok támadására buzdíthatják gépeinket. Az ellenfél persze ugyanezt végzi, így a nyersanyag-előállítás és -felhasználás lesz döntő a végkifejletben. Minden WarBase mindössze napi 5 pont nyersanyagot állít elő, ami csekély mértékű. Gyárak elfoglalásával - ami robotunk legalább 12 órás jelenlétét igényli - növelhetjük a termelést. A felújítás nagyon hűen, mindössze OpenGL megjelenítéssel megtoldva teszi elérhetővé a játékot. Ha az ötletet, annak korát és az eredeti kiadás 48 kbyte-os gépigényét együtt tekintjük, azt hiszem, a Nether Earth lealázza a mai játékok 95%-át.

APIDYA 1992. A múlt hónapban bemutatott Turrican után ismét az Amiga top 10 akciójátékok közül veszünk szemügyre egy átiratot. (A rossz nyelvek szerint csak azért, hogy az Amiga szó bekerüljön a lapba, hiszen az előző nem Amiga játékoknak vajmi kevés köze volt az Amigához.) Az Apidya 2002 nem teljesen illeszkedik a RetroGamer igényeihez, hiszen semmilyen külső jegyekben mutatkozó változást nem tartalmaz az eredeti változathoz. A változás mindössze annyi, hogy natív PC-s környezetben fut, scrolloz és szól a négycsatornás Chris Hülsbeck zene. **Lázi**



SHAREWARE JÁTÉKOK

Túl vagyunk a nyár felén, és már lassan-lassan előkerülnek a tankönyvek, elkezdtek ismételgetni (vagyis kellene), és e sok elfoglaltság mellett nem marad időnk hosszú játékokat végigvinni, esetleg meg is untátok a Vice Cityt, vagy a MotoGP 2-t. Erre az esetre felkészülve keresgéltem össze a mostani adagot, melybe került mind az akció-, mind a sportszférából. Már itt, a bevezetőben felhívom a figyelmet a Gene Rallyra, mindenképp próbáljátok ki! Jó szórakozást!



ALIEN HORDE. Engem a Flash Backre emlékeztet, bár nem annyira az ügyességre kell koncentrálni, jóval inkább pontos célzást és jó reflexeket igényel. Egy igen harcias hölgyeményt alakítunk, akinek nincs más feladata, mint az idegen hordák által elhurcolt és fogva tartott társát kiszabadítsa. Egy bázisról indulunk, ahol nehéztüzérséggel irthatjuk a fenevadakat, majd a támadást visszaverve kell elindulnunk, hogy a pálya másik végéből hazamenekítsük a foglyot. Csak egy kézifegyverünk van, de ez elég, hisz a bázisról folyamatosan kapjuk az aknautánpótlást, melyek mindig célba találnak, ráadásul hű robotkutyánk is velünk tart, amely nem elhanyagolható tűzerővel rendelkezik, és ha elhalálozik, akkor újabb érkezik a kiindulási helyről, persze ez időbe telik. Az idő is fontos, mert lassan elfogy „a zoxigénünk", és a ruhánk ez ellen nem véd. Igazán jó, nosztalgikus játék. **Méret: 10,7 MB**



ARCADE BALLS. Az akció után következzék egy logikai játék. Aki szereti az ötödölőt, de kis változatosságra vágyik, annak tetszeni fog. Ezúttal is öt golyót kell egymás mellé tenni, de evvel nem az a célunk, hogy minél több legyen a pályán, hanem hogy minél kevesebb. Adva van négyféle színű labda, és ezekből minden lépésnél egyre több lesz. Bármennyit arrébb tolhatjuk őket, de körönként csak egyet, és minden lépés után több és több jelenik meg. Ha egy színből mindegyik elfogy, akkor abból több már nem jelenik meg. Szépen lassan meg lehet oldani az egymás mellé pakolást, a dolog akkor válik igazán nehézzé, ha már csak kétféle golyó van fenn, és ezeket kell eltüntetni. A végén úgy kell befejezni, hogy az összes elfogyjon, ha marad fent, akkor vesztettünk. Kipróbálásra mindenképp érdemesnek tartom, és kis gyakorlással igen gyorsan megoldhatjuk a feladatot. **Méret: 1,88 MB**



SUPER GROOVY. Ez a game szintén az agyunkat mozgatja meg, bár gyorsaságunkra is szükségünk lesz. A játékmenetet nehéz leírni, de azért megpróbálom. A pálya egy tábla, mely fel van osztva négyzetekre. Nehézségi szintenként különböző számú virág van elszórva, ezeket kell megszereznünk nem is egyszerű módon. Egy piros négyzetet kell elindítanunk, amelyik „felhajtogatja" a pályát, ennek kell áthaladnia a célpontokon. Sietni azért kell, mert csak az első három lépést jelölhetjük ki, utána a játék elindul, és nekünk gyorsan kattintgatva kell innen kezdve az utat mutatni. Az első pár szint még könnyű, azt is mondhatnám, bemelegítés, de egy idő után már bizony el kell gondolkodnunk, merre is menjünk. Szép, jó hangulatú játék, igazi pörgős kihívást jelent. **Méret: 2,12 MB**



FOX JONES. Ez a játék azért is tetszett, mert a főhős régész, és ez a téma közel áll hozzám. Fox Jones kicsit Indiana Jonesra hajaz, már a nevéből ítélve is, bár itt nem a nácik ellen harcolunk, hanem bogarakat és kőóriásokat legyőzve kell durván szólva feltárnunk a környéket kincsek és pénz után kutatva. Nincs korbácsunk, rendelkezésünkre állnak azonban igen jól működő dinamitrudak, és ezekkel lehet irtani ez ellent. Két játéktípus közül választhatunk: A hagyományos módban lerakjuk a bombát, majd futunk, az irányítás a billentyűzettel történik. A modernebb lehetőséget választva az egérrel mozgunk és lövünk a Cannon Fodderhez hasonlóan, és a bombákat akár dobálhatjuk is. Nekem ez a lehetőség jobban tetszett, sokkal emelte a hangulatot és dinamikusabbá tette a játékmenetet is. Szépen meg van rajzolva, kellemes szórakozást nyújt. **Méret: 5,92 MB**



GENE RALLY. Utolsó szösszenetként hagytam meg a fent már említett játékot, mai kedvencemet. Szerintem mindenki ismeri a nagysikerű Micro Machines sorozatot. Itt felülnézetből kellett irányítani különböző kisautókat igen vicces pályákon, mint például WC-csészén, vagy konyhaasztalon. Hasonló volt az Iron Man című game is, avval a különbséggel, hogy abban csak terepjáróval száguldozhattunk földutakon hasonló nézetet használva. A Gene Rally ezek utódja, és bár grafikailag nem előzi meg ezeket, mégis újból megtalálták azt a hangulatot, amelyet akkoriban éreztünk. Ezúttal is madártávlatból irányítjuk négykerekűinket mind beton, mind földpályákon, ám a választható „márkák" száma sokkal nagyobb: van a Forma-1-estől egészen a kamionig (tizenkét típus). Nem hiába ajánlottam már az előszóban, tényleg nagyon jó, bár nem kimondottan szép. A pályák változatosak, nem lehet beléjük unni.

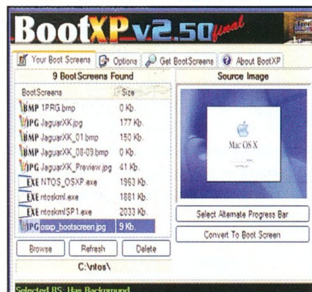
Amit hiányosságnak találtam, az a kétjátékos mód hiánya, de a játék méri az időt, így a pályacsúcsot mindig meg lehet dönteni. Amit viszont nagyon jó ötletnek tartok, hogy a kört megkezdve a rekordot tartó árnyképe velünk tart, így már közben megtudhatjuk, felállhatunk-e a dobogó tetejére. Autónk sérül, ha fennakadunk az akadályokban, de van box, ahol szorgalmas szerelők várnak ránk. Ezt érdemes használni, mert a sérülések függvényében igen erőteljesen lelassulhatunk, és gépünk nagy füstfelhőket kezd el eregetni. Jó gyorsulást! **Méret: 1,2 MB** ■ POTTER



Zene, film, mp3 és persze Windows XP. Ebben a hónapban ezek a szoftverek kerültek elő digitális szerszámosládánkból. Szóval érdemes őket kipróbálni, már csak azért is, mert mindegyik alkotás kiváló a maga kategóriájában.

BOOTXP V 2.50 FINAL

A Windows XP bejelentkező grafikáját változtathatjuk meg a programmal igen egyszerűen. A programba betölthetünk saját BMP képeket, azokat átalakíthatjuk speciális formátumra, és az animált csíkok külön kezelésére is van lehetőségünk. Különleges lehetőség az ntoskrnl.exe-adatok betöltése (ez tartalmazza a képet és az animációt). Végül egy másik menüvel közvetlenül a netről tölthetünk le mutatós képeket.



www.bootxp.net

BSPLAYER V0.86 (MAGYAR)

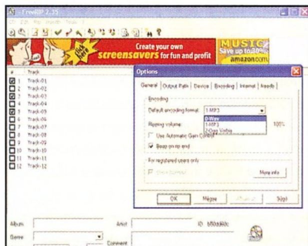
Az egyik legnépszerűbb magyar nyelvű lejátszó, amellyel DVD, avi, mpeg, Ac3 és DivX filmek megtekintése, illetve mp3 zenék hallgatása is lehetséges.

Az ingyenes, kisméretű szoftver (mindössze 963 KB) számtalan különleges szolgáltatással rendelkezik: filmfeliratok kezelése, képkockák elmentése, filmlejátszás a Windows Asztalon; felületét változtathatjuk, és különféle videó és Winamp pluginokkal bővíthetjük.

www.bsplayer.org

FREERIP V2.35

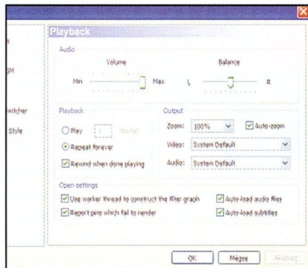
Ha nincs kéznél CD grabber - amellyel az ezüst korongból mp3 adatokat készíthetünk - akkor ez a program (kis mérete miatt) pillanatok alatt letölthető, feltelepíthető; ráadásul magánhasználatra ingyenes. A FreeRip ama szoftverek közé tartozik, melyek a zenei adatokat nem csak leszedik, de át is alakítják mp3, avagy Ogg Vorbis formátumra. Használhatjuk külön grabberként, vagy wav-mp3 kódolásra, és persze támogatja a CDDB adatbázis elérését.



www.mgshareware.com

MEDIA PLAYER CLASSIC 6.4.5.5

Aki nem szereti a Windowsban található lejátszót, annak a Media Player Classicot ajánljuk: már csak azért is, mert kisméretű és ingyenes programról van szó. Használhatjuk DVD- és videólejátszóként, valamint támogatja az audiók betöltését. A héjprogram szinte minden adat lejátszására alkalmas, beleértve az Apple QuickTime és a RealAudio formátumokat is, sőt, képeket is megjelenít. Másik különlegessége a filmfeliratok megjelenítése. A program külön érhető el Windows 9X/Me és XP változatokban.



www.gabest.org/mpc.php

RAM DEFRAG V2.50

A nyáron megrendezett Shareware programok versenyén a RAM Defrag dobogós helyen végzett. Hogy mire alkalmas, azt a neve jól mutatja: a memória megtisztítására és újrarendezésére.

A hasonló alkalmazásoktól eltérően hatékonysága meglepően jó, mert általgosan 20-30 százalék memóriát képes felszabadítani a rendszer „rabságából". Egyéb lehetőségei: beállíthatjuk a nagytakarítások idejét, és egy kattintással kisöpörhetjük a vágólap vagy az átmeneti könyvtár tartalmát.

www.catbytes.de

VICE V1.12

A népszerű emulátor ebben a hónapban újabb változattal jelentkezett. A Vice, mely arról nevezetes, hogy többféle Commodore 8-bites számítógépet képes szinte tökéletesen emulálni (C64, C128, VIC20, PET, CBM-II stb.) újabb taggal bővült a Plus 4 résszel. Így a nálunk is kedvelt gép játékait és persze a demoprogramokat ismét futtathatjuk. A Vice további érdekessége az egér emulálása, a tökéletesített nyomtató, a különféle billentyűzet, a SID zene elmentése és a teljes képernyős megjelenítés támogatása. A program egyaránt elérhető Dos, Windows, BeOS, Linux, OS2 és MaC OS rendszerekre.

viceteam.bei.t-online.de ■ ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

Eudora 6.0 www.eudora.com
QuickTime 6.3 www.apple.com/quicktime/
PC Alert.5.0 www.msi.com.tw
AntiVir Personal Edition v6.20 www.free-av.com
Winamp v2.92 www.winamp.com
Max DVD To MPEG www.dvd-converter.com
CDRWin v3.9e www.goldenhawk.com
Advanced Uninstaller Pro 2003 www.innovative.go.ro
CPU-Z v1.18 www.cpuid.com

> HARDVER HÍREK

MÉGIS LESZ COMDEX

Mint ismeretes, tavaly év végén a Comdexet eddig szervező cég, a Key3Media csődbe ment, ám a jogutód Medialive International vezérigazgatója megnyugtatta a közvéleményt, hogy ez semmilyen negatív hatással nem lesz a kiállítás jövőbeli létére. Eric Faurot úgy nyilatkozott, hogy ezentúl nagyobb hangsúlyt kell fektetni az információs technológiára, és ezentúl ez a szektor lesz a középpontban. Ez a döntés is hozzájárul ahhoz, hogy bár a rendezvény ezután is meg lesz tartva, ám nem lesz olyan nagyszabású és hivalkodó, mint eddig.

Tavaly 100 ezren látogattak el a Comdexre, idén ennél kevesebb, mindössze 60-75 ezer érdeklődőre számítanak. A jegyeket ötven- és százdolláros áron lehet beszerezni, az olcsóbbat elővételben, a drágábbat helyben lehet megvásárolni. Ez azért meglepő, mert az elmúlt években a belépés ingyenes volt. Talán így próbálják kompenzálni azt, hogy a résztvevők és a látogatók kevesebben lesznek.

Arra számítanak, hogy a vendégek 35 százaléka IT szakember, másik 35 százaléka ilyen beruházásokról döntő vállalati alkalmazott lesz, a maradék egy részét pedig hardver-, és szoftverfejlesztők fogják kitenni.

ÚJABB MICRODRIVE-OK, MOBIL WINCHESTEREK

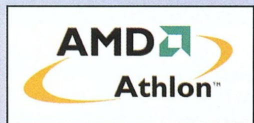




A múlt havi számban már volt szó a MicroDrive-okról, most újabb hír röppent fel ebből a piaci szegmensből. Újabb gyártó lépett a már így is nagy harcot folytató résztvevők közé, méghozzá a Colby System Corporation révén. Ezeket az eszközöket főleg a szórakoztató elektronikában használják, köszönhetően kis méretüknek, hisz beleférnek egy CompactFlash memóriakártya tokjába. Jelenleg a Hitachi és az IBM 1 GB-os merevlemezeit lehet kapni, ám a hamarosan színre lépő új modellre 2,4 GB adat fér. E mellett még tudni kell azt is, hogy nem csak tárolókapacitásban múlja felül versenytársait, hanem sebességben is. Míg a régiek csak 3600 fordulat/percre képesek, ami 2,6 - 4,2 Mbyte/s gyorsaságú írást és olvasást biztosít, az új CSC termék 4600 fordulatot tesz meg percenként, így elérheti a 3,6 Mbyte/s-os írási és 7,1 Mbyte/s-os olvasási sebességet is.

A Hitachi is bejelentette megnövelt méretű MicroDrive-ját, amely 4 GB-os, ám ez jóval drágább, mint hírünk tárgya, mely körülbelül 279 dollárba fog kerülni. A kisméretű merevlemezekhez tartoznak a mobil számítógépekhez tartozó adathordozók is. A Toshiba most jelentette be 80 Gbyte kapacitású mobil winchesterét, mely mindössze 9,5 milliméter vastag, és tányérjai 2,5 hüvelyk átmérőjűek. A lemezeken az adatsűrűség 64,8 gigabit/négyzethüvelyk, és súlya mindössze 98 gramm. A meghajtó két tányért tartalmaz, és a cég főleg MP3-lejátszókba, telekommunikációs berendezésekbe, GPS-készülékekbe ajánlja, amelyek esetében a kis méret lényeges. Másik előnyös tulajdonsága a kis fogyasztás, mely működés közben mindössze 2,3 Watt, alapon pedig csak 0,7 Watt. A korongok 4600 fordulatot tesznek meg percenként, és 8 MB gyorsítótárral rendelkeznek. A 80 és 40 GB-os változatok ára egyelőre nem ismert.

ATHLON 64-PREMIER



Bár a The Inquirer híreit megfelelő kritikával kell fogadni, mégis megemlítésre méltó az az értesülésük, miszerint az Advanced Micro Devices (AMD) az eddig ismert szeptember 30. helyett már egy héttel előbb, szeptember 23-án bejelenti az Athlon 64-et.

Ha a hír igaz, akkor valószínűleg Tajvanon kerül sor a rendezvényre, hisz ekkor fog itt zajlani a korábban elhalasztott Computex kiállítás. A 30-i dátumot onnan következtették ki, hogy a cég erre a napra foglalta le a San Francisco-i Moscone Center konferenciaközpont bizonyos részeit, amely olyan rendezvényeknek ad otthont, mint a Sun JavaONE, az Apple World Wide Developers Conference, a LinuxWorld 2003 és az Oracle World.

Másik vélemény szerint a bemutató az Intel Developer Fórum idején fog zajlani, amelyet szintén ősszel, szeptember 15-18. között rendeznek meg San Joséban. Az AMD talán így próbálja meg csökkenteni a nagy riválís előnyét, mely egyre inkább érezteti hatását. Az új Athlon két változatban fog megjelenni. A ClawHammer 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, és 1 MB-os másodszintű gyorsítótárat tartalmaz majd az egycsatornás DDR 333 vagy DDR 400 memóriavezérlő mellett. A másik változat, a Paris mindenben megegyezik nagy testvérével, de csak 256 KB L2 cache-t fog tartalmazni. A sebességekről és az árakról még pletykákat sem tudni. Még egy processzor-megjelenés az AMD háza tájáról: Már kaphatók a 400 MHz rendszerbusszal üzemelő új Athlon XP-k. A 3000+ és 3200+ számozású modell 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, és 512 Kbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. A csúcs Barton ára körülbelül 60000 forint körül alakul.

Nem csak a csúcskategóriás modellek várhatók hamarosan, hanem az olcsóbb változatok is piacra kerülnek belátható időn belül. Már régóta ismert tény, hogy az AMD új processzorcsaláddal akarja leváltani a Duronokat, és most itt az Athlon FX (kicsit sok már az FX nekem), mely a Barton-magra fog épülni, ám csupán 256 Kbyte L2 cache-t fog tartalmazni. A 266 MHz-es rendszerbusszal üzemelő CPU 1,6 Voltos feszültséget igényel, és 2000+, 2200+ valamint 2400+-os verzióban kerül a piacra.

NVIDIA GeForce FX 5900 a boltokban





Az NVIDIA bejelentette, hogy a partnerei által gyártott GeForce FX 5900-as (NV35) videokártyák már a nagyobb boltokban megvásárolhatók. A hivatalos bejelentés május 12-én történt meg, és elég volt két hónap, hogy az új termék a polcokra kerüljön.

Ebből is látszik, hogy a cég el akarja kerülni az 5800-as csúfos kudarcát. A kártya ennek a hírhedt elődnek a továbbfejlesztett változata, de már 256 bites memóriabuszt és DDR-I-es SDRAM-okat tartalmaz, minek köszönhetően az előállítás költsége csökken. Újítás még a második generációs CineFX 2.0 motor, az UltraShadow technológia, mely a fények és az árnyékok kezeléséért felelős, valamint a réginél fejlettebb Intellisample HCT (High resolution Compression Technology), mely a gyorsabb anizotropikus szűrésért és az anti-aliasingért felelős.

Az 5800-as egyik nagy hátránya az igen hangos hűtés volt, amelyet a mérnökök szerencsére eltüntettek, és egy igen halk, a GeForce4 Ti 4600 hangerejét sem meghaladó hűtési rendszert fejlesztettek ki, mely egy ventilátorból és a nagyméretű bordából áll, ezek sajnos most is elfoglalják a szomszédos kártyahelyet. Ha elolvassátok a közelben található tesztet, ti is meggyőződhettek a fent leírtakról.

Az első modellek az AOpen, az ASUS, a BFG Technologies, a Creative Labs, az eVGA.com, a Gainward, a Leadtek, az MSI, a PNY Technologies és a Terratec gyártósorairól kerülnek le, és hamarosan kis hazánkban is elérhetők lesznek.

AZ MSI termékéhez meg kell azt is jegyezni, hogy igen sok dolgot találunk majd a dobozokban. Az nBox nevű termékcsaládot most indítják útnak, és minden egyes darabja tartalmaz három teljes játékot (jelenleg a Battlefield 1942, Command & Conquer Generals, Unreal II: the Awakening található a csomagban), valamint egy alumínium egeret. A termékcsalád a GeForce FX-es kártyákkal lesz kapható, valószínűleg szép felárért.

DVD vs. VHS-kazetta

Bár nem tartozik hozzá szorosan a hardverekhez, mégis meg kell említenem ezt a hírt. Az amerikai Video Software Dealers Association (VSDA) szerint a június 15-én záruló héten az Egyesült Államokban a DVD-kölcsönzések meghaladták a VHS-kazetták kölcsönzésének számát. Ez történelmi pillanat a DVD életében, hisz ez is azt mutatja, hogy a DVD kezd a legelterjedtebb, és legkedveltebb adathordozóvá válni a média világában.

A videokazetta otthoni kölcsönzése huszonöt éve indult meg, és most az alig hat éve megjelent DVD taszította le trónjáról, a fent említett időpont óta a modern lemezt egyre többen és többen keresik a kölcsönzőkben. A nagy filmforgalmazók is örülnek a hírnek, hisz a régi kazettákra nehéz volt olyan módszert kitalálni, amellyel megakadályozhatták a másolást. Most van egy technika, amellyel reményeik szerint, ha nem is megszüntethetik ezt a gondot, de szükségtelenné tehetik a sok pénzt igénylő hálózatok felállítását. A SpectraDisk kifejlesztett egy olyan bevonatot, mely meghatározott idő után megakadályozza a lemez olvasását. A technológia azon alapszik, hogy olyan vegyületeket visznek fel a DVD külsejére, melyek a levegővel érintkezésbe lépve reakcióba kezdenek azzal, és előre meghatározható időn belül elszíneződnek, ami megakadályozza az olvasófejet feladata elvégzésében. A Disney már be is jelentette, hogy augusztustól kezdi meg a 48 óráig használható filmek forgalmazását. A feliraton ez lesz olvasható: Ez a lemez 48 óra múlva megsemmisül. Reméljük, nem a Mission Impossible sorozatban látottakhoz hasonlóan. Az előbbihez hasonló áttörés következett be a notebookok piacán is. Májusban több mobil számítógépet adtak el, mint asztali PC-t, és ez a tendencia a jövőben folytatódni fog, állítja a NPD Group piackutató cég. Ez természetesen az amerikai valóság, ám elgondolkodtató hír, hisz a trend előbb-utóbb Európát is eléri. Ez talán azzal magyarázható, hogy a fogyasztók egyre mobilabb életvitelt folytatnak, és igénylik a könnyen és egyszerűen szállítható számítógépeket. A kutatás eredményéből kiderül, hogy a monitorok piaca is egyre jobban az LCD-kijelzők felé tolódik el, mára már az eladások 52 százalékát teszik ki, míg tavaly ez a részesedés még csak 22 százalék volt. Tényleg ilyen közel a jövő?

Új processzor az Apple-nél

Itthon igen keveset hallani az Apple Macintosh termékeiről, néha feltűnik egy-egy kép legújabb modelljükről, és ezzel be is van fejezve. Pedig a gépeik legalább olyan jók, ha nem jobbak, mint a mai csúcs Intel és AMD gépek. Most jelentették be hivatalosan is a PowerMac G5-öt, mely a termékcsalád legújabb gyermeke. A gép lelke a 64 bites IBM PowerPC 970 mikroprocesszor, mely 64 kbyte utasítás- és 32 kbyte adatcache-t tartalmaz, másodszintű gyorsítótára pedig 512 KB. 16 fokozatú futószalaggal és összesen 12 végrehajtó egységgel rendelkezik, továbbá kompatíbilis a 32 bites technológiával, így a régebbi alkalmazásokat is gond nélkül kezeli. Három konfiguráció kerül piacra. A csúcsgép két 2 GHz-es processzort tartalmaz, a rendszerbusz 1 GHz, és a kétcsatornás memóriavezérlő legfeljebb 8 GB DDR 400-as RAM-ot képes fogadni. A konfigurációhoz tartozik még az ATI Radeon 9600 Pro videokártya és a 160 GB méretű Serial ATA merevlemez. A két kisebb változat egy-egy 1,8 és 1,6 GHz-es GPU-val, valamint NVIDIA GeForce FX 5200-vel van szerelve. Rendelkeznek továbbá 1 gigabites hálózati vezérlővel, egy FireWire 800, két darab FireWire 400 és három darab USB 2.0 porttal, valamint támogatják a Bluetooth kapcsolatot és az 54 Mbps adatátviteli sebességet biztosító Airport Extreme vezeték nélküli hálózatot. Az alaplap tartalmaz még nyolc memória-, és három PCI-X foglalatot. A cég mérnökei által mért eredmények alapján a G5 a jelenlegi leggyorsabb asztali számítógép, leelőzi a 3 GHz-es Pentium 4-et is. Steve Jobs szerint új forradalom indult meg a számítástechnikában, mégpedig a processzorok 64 bites fejlődése, és a számítógépek már soha nem lesznek olyanok, mint eddig. A jelenlegi operációs rendszer, a Mac OS X Jaguar nem használja ki a gép képességeit, ezért a szeptemberben megjelenő új változatot, a Panthert a felhasználók ingyenesen kapják meg.

Az augusztustól megvásárolható modellek ára 2999, 2399 és 1999 dollár lesz, és talán ez a válasz arra a kérdésre, hogy miért is esik oly kevés szó a Macről itthon.

ÜZEMANYAGCELLA A NEC-TŐL



A NEC Corporation bejelentette, hogy elkészítette első, üzemanyagcellával üzemelő notebookját. A cellában metanol található, és a reakció során hidrogénből és oxigénből víz keletkezik. Az így energiával ellátott kézi számítógép akár 5 órán át képes üzemelni egyetlen feltöltéssel, és a nyersanyag akkor is igen egyszerűen pótolható, csak folyékony metanolt kell az akkumulátorba önteni.

A NEC a jelenlegi 5 órás intervallumot a következő egy-két évben 40 órára akarja növelni, így a jelenlegi fém alapú energiahordozóknál több tízszer hosszabb működési időt érnének el.

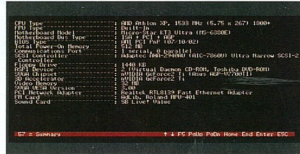
Ez a technológia természetesen nem csak a számítástechnika területén hozhat majd újat, igen nagy várakozás előzi meg a szórakoztatóelektronikával foglalkozó cégeknél is. A jelenlegi Li-Ion és Ni-Mh akkumulátorokkal nem csak az a baj, hogy a velük elérhető működési idő nem túl hosszú, hanem az is gondot okoz, hogy hamar elhasználódnak, és mérgező vegyületeket tartalmazhatnak. A metanollal meghajtott eszközök messze környezetbarátabbak lesznek, ám ezek komolyabb elterjedése elemzők szerint 2010 előtt nem várható.

A NEC nincs egyedül a fejlesztéssel, a Toshiba már két hónapja bejelentette hasonló termékét, és a Sony, a Casio, valamint a Hitachi is folytat ilyen irányú kísérleteket. Remélhetően minél hamarabb sikerül nekik is.

ÚJ AIDA

A magyar fejlesztésű AIDA 16 és 32 megint új verziót ért meg. A menü újabb tesztekkel bővült ki, valamint a program felismeri a legújabb eszközöket. Máig ez az egyik legmegbízhatóbb rendszerelemző alkalmazás, ráadásul magyar nyelvű változatot is letölthetünk a fejlesztő oldaláról ingyenesen.

www.aida32.hu





ÚJ VIA HYPERION 4IN1



A VIA Technologies kiadta legújabb meghajtóprogramját alaplapi lapkakészleteihez. A 4.48 verziószámú Hyperion csak a legújabb Windowsokat támogatja hivatalosan, így a gyártó nem ajánlja Microsoft Windows 95/98/98 SE alá.

ÉRINTÉSÉRZÉKENY KÉPERNYŐK



Az érintésérzékeny képernyők segítségével az egér és a billentyűzet használatát a minimálisra tudjuk redukálni, és evvel időt spórolhatunk. Az egyetlen bibi, hogy az ilyen modellek igen sokba kerülnek. Most ezen a bajon segít a KeyTec, mely kiadta Magic Touch Add-On Kit nevű rendszerét. Segítségével percek alatt átalakíthatjuk kijelzőnket, és már lehet is az ujjakat használni a képernyőn. Felszerelése igen egyszerű, csak egy üveglapot kell a monitorra felrakni, majd ennek csatlakozóját vagy az USB-, vagy a COM-portba dugni, és telepíteni a megfelelő szoftvereket. Bár nem olyan drága, mint a fent említett típus modelljei, ezért is elkérnek tőlünk 40-100 ezer forint közötti összeget, s ennyiért már jobb modellt is kapunk, igaz, ebben az esetben marad a jó öreg billentyűzet és egér.

SAMSUNG V200 ÉS N270

> **Info:** Samsung Magyarország **Tel.:** 453-1180

Manapság igen sok mobiltelefon-gyártó cég kezdte a vásárlóközönséget direkt reklámokkal rábírni termékeik megvételére. A Samsung cég „zászlóstelefonja" az SGH-V200-as, amely a felső árkategóriában található, de a szolgáltatók által meghirdetett akciós telefonok között szerepel. A készülék szolgáltatásainak, kialakításának minősége igen jónak mutatkozott, de számos hasznos és kevésbé hasznos újítást is felfedeztem. Emellett egy igazi különlegességet is bemutatunk az SPH-N270 révén.



SGH-V200. A telefon a már-már klasszikusnak számító, „szétnyithatós" formában materializálódik. Ja, igen, tudtad-e rovatunk következik: ezt a kialakítást először a Motorola StarTack telefonnál használták. Könnyűfém betétekből álló és világosszürkés burkolata nem lenne különösebben feltűnő, de a tervezőknek olyan elegyet sikerült alkotniuk, hogy egyszerűen vonzza a tekintetet. Az így már szinte műremek nevet kiérdemlő külcsínt egy apróbb kijelző is tarkítja, amely a számunkra érdekes információkat jeleníti meg (óra, működési adatok, hívásadatok stb.). Ugyanitt kapott helyet az úgynevezett „működésjelző fény", amely véleményem szerint nem megfelelő leírása ennek a többszínű, többfunkciós fényforrásnak. Bekapcsolás után körülbelül tíz másodpercenként erős, fehér felvillanás jelzi a készülék bekapcsolt állapotát (na mármost: erre a feladatra ugyan sokkal kisebb, így kevesebb energiát fogyasztó LED is megtette volna, de például amikor életünk párja elfelejtett szólni, hogy felhívná ANYUT, és persze nem oda tette vissza a telefont, ahonnan elvette, ennek okán a kutatásban segítve minket kedves pici telefonunk egyfajta vészvillogással jelezte számunkra, hogy Ő nem veszett el, és nem is tehet az egészről!) Hívás esetén a fényjelzés megváltozik, a színes LED-ek diszkó feelinget kölcsönöznek a pillanatnak, na de nem ám olyan Hűbele Balázs módon, hanem ritmusra! Ezt a csodálatos eseményt csak azzal tudjuk megtörni, hogy a telefon szétnyitásával a beszélgetést a hívóval megkezdjük. Elérkezettnek érzem a pillanatot, hogy megosszam veletek az ehhez a funkcióhoz csatlakozó másik érdekességet: amennyiben bárki azt gondolná, hogy a ritmusra villogással megúsztuk, rendkívüli módon téved. Tehát tetézzük: a hang-, illetve a már említett fényjelzésen kívül mivel jelez még egy jobbfajta telefon? Igen, igen, az lesz az: rezgéssel, méghozzá a csengőhang ritmusára. Ahogy egyfajta női csoport szokta volt mondani utolsó mentsvárként, ha valamit szeretne apuval megvetetni: olyan cuki. Persze, ez nem megy olyan könnyen, hiszen a funkció csak MMF formátumban lévő hangfájlok esetében él, és ott sem mindegyiknél. Máris elérkeztünk ahhoz, hogy a szétnyitott telefont tanulmányozzuk behatóbban. Egy komolyabb telefon ma már elképzelhetetlen egy színes LCD, azaz esetünkben TFD kijelző nélkül.

128*160 pixeles felbontása szemet gyönyörködtető képet ad élénk színekkel, valamint megfelelő képélességgel. A kijelzőt krómkeret hatású fémborítás veszi körül.

A billentyűzet számomra rendkívül strapabírónak tűnt, mindazonáltal tapintásra is azt az érzetet erősítette, hogy nem fog egyhamar tönkremenni. Hogy Nagy Bandó Andrást idézzem: „nem lötyög, nem megy mellé, nem zörög", egyszóval jó. Még arra is figyeltek, hogy az összecsukódó telefon nem a billentyűzeten csapódik, hanem az al-



> **MŰSZAKI ADATOK: V200**

Frekvenciasáv: Háromsávos GSM900/DCS1800/PCS1900
LCD kijelző: 128*160 Pixel (TFD 64 színű)
Telefonszám memória: 500 a készülékben
SIM feszültség: 3 V
WAP: 1,2 (openwave)
GPRS: Class8
Digitális kamera: CCD, CIF (100k)
Beszédkódolás: HR+FR+EFR
Méretek: 90,8*47,5*23 mm (normál akkumulátorral)
Tömeg: 96g (normál akkumulátorral)

só két szélen egy-egy apró gumi megfelelően tompítja ennek erejét. Itt említeném meg, hogy a ki -és becsukáshoz akár hangot is társíthatunk. A billentyűzeten helyet kapott néhány kiemelt funkciót ellátó gomb:

A navigátorgombok között egy kék „i" feliratú gombot találunk, feladata WAP-, illetve GPRS-kapcsolat létesítése. E fölött található egy apró fényképezőgép sziluettjét viselő gomb, amely a digitális kamerát (ez azért egy kicsit erős) aktivizálja. Tehát ha kedvünk szottyan, az akár 180 fokban is elforgatható objektív segítségével készíthetünk felvételeket is; a digitális zoom és a fényérzékenység-szabályzó segítségével próbálhatjuk elérni a legjobb képminőséget. Apropó képminőség: csak statikus képeket érdemes készíteni, hiszen a legkisebb mozgás esetén is pixelháború tör ki a kijelzőn. Az elkészített képeket tárolhatjuk egy fotóalbumra keresztelt könyvtárban, illetve MMS üzenet formájában továbbíthatjuk. A menürendszer áttekinthetőre sikerült, teljes mértékben megpróbálták kihasználni a telefon nyújtotta lehetőségeket. Az animációk látványosak, de amennyiben zavarna minket, átállíthatjuk egyszerűbb formába is. Minden manapság fontos hálózati opció megtalálható, emellett a felfedezett negatív és pozitív elemeket emelném csak ki. A mobil oldalán található a hangerőszabályzó, a headset-bemenet, amelyet egy apró gumi véd a környezeti hatások ellen, valamint egy IrDA port. A kapcsolatot telefonunk és egy másik IrDA-kompatíbilis eszköz között tudjuk létrehozni, amely lehet egy másik telefon, számítógép stb. Pozitív élményt jelentettek még a szórakozás menüpontban található játékok. Nem vagyok az a fajta ember, aki nagy telefonnyomkodó hírében állna, de a beépített három játék közül kettővel azért nagyon sokat játszottam. Repülős bevetés néven találunk egy mozgós-lövöldözős-főellenséges játékot (ezt azért jól körbeírtam), melyben még géptípust is választhatunk! A második játék a bekerítős fajtából került ki, a címe: Űrháború. A harmadik „játék" egy picit érdekes volt; háziállatot kell nevelgetnünk, amelyet egy macska testesít meg, akinek pici életét kell terelgetnünk. Egészség, éhség, tisztaság, játékosság(?), I.Q.(!). Minden tevékenység animálva van, például a macska könyvet olvas I.Q.-fejlesztés címszó alatt. Onnan látszik, hogy fejlődik, hogy amikor játszik, megkergeti a felhúzhatós műegeret . Ennyi pont elég volt a tamacicusból.

Végezetül megemlíteném, hogy a tesztelt telefon mérnöki példány volt, ami azért fontos, mert a később gyártott telefonok már továbbfejlesztett szoftverrel készültek, így néhány olyan hibát, amelyet felfedeztem, a fejlesztőmérnökök már kijavítottak. (Ezek olyan hibák voltak, amelyeket szinte érthetetlennek tartottam, azt hittem, beállítási hibák, de mint kiderült, sajna nem erről volt szó. Pl.: a sim kártyán tárolt ékezetes névhez tartozó számokat nem írta ki!)

Nekem a telefon nagyon tetszett, sajnáltam, hogy vissza kellett adni.

A készülék mellett a csomagban sok kiegészítőt találunk: adatkábelt, mikrofonos fejhallgatót, CD-ROM-ot, tartalék akkumulátort és akkumulátortöltőt. A telefont a szolgáltatók előfizetéssel 89000 Ft-tól 99000 Ft-ig kínálják.

SPH-N270. Első hallásra a telefon típusszáma igazából semmit nem mondott, de amikor Hunor hanyagul hozzátette, hogy „...tudod, az a Mátrixos telefon...", akkor azért már érdeklődve fordultam a téma felé. A film első részében komoly szerep jutott a mobiltelefonoknak, hiszen Neo egy Nokia 8110i telefont tart a kezében, amikor Morpheus először lép vele verbálisan kapcsolatba, és Cypher árulásban is komoly szerep jut a készüléknek. Ebből az okból kifolyólag a telefon roppant népszerű lett a film rajongói között. A Samsung valószínűleg emiatt megvette a licencet, hogy a második részben feltűnő telót ők forgalmazhassák. (Be kell vallanom, nekem a telefon fel sem tűnt a filmben). Tehát ebben a megvilágításban már nem bevesznek egy telefont a filmbe, hanem terveztetnek egyet hozzá. Amikor először a kezembe fogtam, hát inkább tűnt silány utánzatnak, amelyet kőbányán „occsóért adom" kiáltozással próbálnak rásózni a gyanútlan emberekre. Egészen addig tart ez az érzés, amíg be nem kapcsolja az ember, hiszen már bejelentkezéskor megmutatja, hogy a gyengébb minőségű műanyagnak tűnő burkolat még nem minden. A bejelentkezésnél a filmben az operátor (ebben az esetben mi) által látott kódolatlan Mátrixot látjuk futni a jól ismert scanning felirat társaságában. A menübe érve minden egyes opciót egy-egy filmrészlet kísér, melyeket három filmből választottak ki: Reloaded, Animatrix, Camera. Mindhárom téma a Mátrix világa köré épülő történetekből merít. A képernyővédők között végtelenített filmrészleteket találhatunk. Nekem igazán az tetszett, amikor Smith ügynökök (Hugo Weaving) szaladnak ki egy ajtón, és ebben az esetben tényleg „nagyon" sokan vannak. A hangbeállítások között is csak filmhez kapcsolódó hangokat hallunk. A csörgések





mellett Cypher két „örökzöld" mondása is helyet kapott a hangminták között. Talán az első részben szereplő telefon népszerűségét a gombnyomásra lenyíló billentyűzetvédőnek köszönhette, ezért a Samsung mérnökei is terveztek egy hasonlóan gombnyomásra működő, de ebben az esetben a kijelzőt védő szerkezetet, amelynek kinyitását a telefon hanggal is jelezheti. A jelenleg még csak Amerikában elérhető telefonról a Samsung azt ígéri, hogy hamarosan Európában is bemutat egy átdolgozott modellt. Mátrix-fanatikusok számára bizonyosan kihagyhatatlan! **Hugo**





TESZT: GEFORCE FX 5900

> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200

Lassan tíz hónap eltelt az ATI Radeon 9700 Pro megjelenése óta, ezalatt a konkurencia egyetlen életképes ellenfelet sem volt képes készíteni, amely felvehette volna vele a versenyt. Most végre előjöttek valamivel.

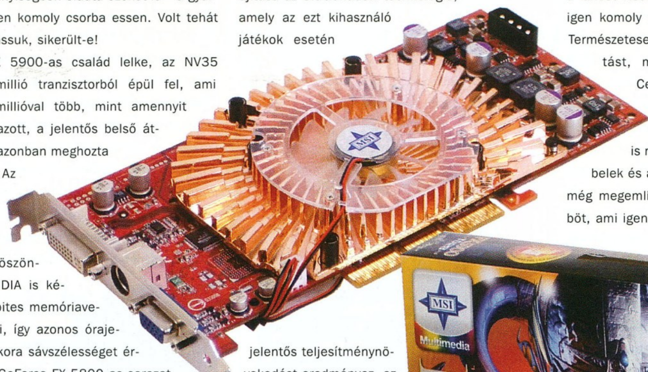
Az NVIDIA válaszlépése fél év után a GeForce FX 5800 és 5800 Ultra volt, ennek leszerepléséről májusban már olvashattatok hasábjainkon. Alapvetően három baj volt az NV30 grafikus magra épülő családdal: a magas hőtermelésből adódó nagyon hangos hűtés, az optimalizálatlan, kiforratlan meghajtóprogramok és a valós körülmények közötti igen alacsony teljesítmény. Ez a három tényező éppen elég volt ahhoz, hogy – bár a cég neve nagyon nagy mennyiségben eladta ezeket is – a gyártó hírnevén igen komoly csorba essen. Volt tehát min javítani, lássuk, sikerült-e!

A GeForce FX 5900-as család lelke, az NV35 „csak" 130 millió tranzisztorból épül fel, ami mindössze ötmillióval több, mint amennyit elődje tartalmazott, a jelentős belső átalakítás miatt azonban meghozta gyümölcsét. Az egyik legfontosabb újítás az, hogy az új tokozásnak köszönhetően az NVIDIA is képes volt 256 bites memóriavezérlőt készíteni, így azonos órajelen kétszer akkora sávszélességet ért el, mint a GeForce FX 5800-as sorozat esetén. Ezt a gyártó rögtön ki is használta, és a GeForce FX 5800-as kártyák előállítási költségének jelentős részét adó méregdrága GDDR-II SDRAM helyett visszatért a hagyományos DDR-I-hez. Igaz, ebből minden eddiginél gyorsabb, 850 MHz-es változatot választott. Így a memória elméleti maximális sávszélessége 27,2 GB/s, ami közel 20 százalékkal több a Radeon 9800 Pro 21,8 GB/s-ánál, a GeForce FX 5800 Ultra 16 GB/s-át pedig 41 százalékkal szárnyalja túl. A DDR-I-re történő visszalépés mindenképpen ésszerű döntés, ugyanis az NVIDIA hiába kötött komoly szerződést a Samsunggal, a GDDR-II memóriák gyártása így is, úgy is nagyon drága, ráadásul az optimalizálatlanság miatt e típusok hőtermelése is óriási.

Fontos még továbbá, hogy az egyik leglényegesebb területet jelentő élsimítás és anizotropikus szűrés kivitelezése is sokat javult mind a minőséget, mind a teljesítményt nézve. A teljesítmény növekedéséért elsősorban a megújult Intellisample, az Intellisample HCT (High Compression Technology) a felelős, amely a tervezők szerint 50 százalékkal jobb tömörítésre képes. Ez persze nem azt jelenti, hogy a 4:1-es arányt túl tudná lépni, hanem azt, hogy ezt az értéket sokkal gyakrabban éri el, vagy közelíti meg. A 2.0-s CineFX motor legfontosabb újítása az UltraShadow technológia, amely az ezt kihasználó játékok esetén jelentős teljesítménynövekedést eredményez, ez az újabb FPS játékok megjelenésével egyre fontosabbá válik.

A GeForce FX 5800-as cikkünkben kénytelenek voltunk külön kiemelni, hogy az ATI kártyák élsimítása és anizotropikus szűrése annyival hatékonyabb, hogy nem szabad azonos beállítások mellett összehasonlítani a két kártyát, hiszen az ATI azonos sebességcsökkenés mellett lényegesen szebb képet ad. Mára ez megváltozott, az új Detonatoroknak köszönhetően az NVIDIA megoldása legalább olyan jól dolgozik, mint a Radeonok. A teljesítményről majd a tesztek során szó esik, ezt most ugorjuk át, nézzük inkább első tesztalanyunkat.

Az MSI GeForce FX TD128 már első ránézésre kiemelkedik az összes eddig látott videokártya közül. A bőröndökhöz hasonlóan füllel ellátott doboz mérete egészen elképesztő: 454 x 310 x 80 mm, így szobadísznek sem utolsó. Bár a csomagolás belülről jórészt levegőt rejt, szerencsére azért az extrákban sem szenvedünk hiányt. Az MSI-től mostanában lassan már megszokott Morrowind és Duke Nukem: Manhattan Project mellett megtalálhatjuk a Ghost Recon teljes változatát is, ezek így már igen komoly értéket képviselnek önmagukban is. Természetesen egyszerűbb játékokból álló válogatást, meghajtóprogram-CD-t, MSI Media Center Deluxe II-t, Intervideo WinDVD-t és a VirtualDrive valamint a RestoreIT program teljes változatát is megkapjuk. A szokásos átalakítók, kábelek és a használati utasítás mellett érdemes még megemlíteni az „MSI FX Series" jegyzettömböt, ami igencsak szokatlan, de annál érdekesebb ajándék a videokártya mellett.







Tehát már a csomagolás is abszolút átlagon felüli, maga a kártya pedig csak tovább javítja az eddig is pozitív benyomást. Arra már az elején is utaltunk, hogy az elviselhetetlenül hangos „porszívó", az FX Flow hűtőrendszer a GeForce FX 5900-at szerencsére elkerülte, de hogy az MSI mennyire csendes és jó hűtőt tud készíteni, még nem említettük. Külön érdekesség, hogy nemcsak a magon, hanem az ellentétes oldalon – a kártya hátán – is találhatunk egy aktív léghűtőt. Ez mindenképpen ötletes megoldás, hiszen aki már találkozott komolyabb grafikus kártyával az elmúlt évek során, biztosan tapasztalta, hogy nincs az a gyári hűtő, amelyik a magot le tudja úgy hűteni, hogy a kártya ne legyen forró. A termék dobozán büszke felirat hirdeti, hogy a kártya hangkibocsátása legfeljebb 28 dB, ez teljesen igaz, sőt, valószínűleg igencsak alulról közelíti ezt az értéket is, még a vízhűtéses gépekben sem lehet hallani a hűtők zaját. Az MSI kártyája tehát minta lehet az összes konkurens gyártó számára, minden tekintetben tökéletes megoldásnak mondható. Tesztünkben az MSI GeForce FX TD128 szerencsére nem egyedüli szereplő, mert a Leadtek megoldását is kipróbálhattuk.



A Leadtek WinFast A350 TDH már hagyományos csomagolásban érkezett. A doboz kívül is rendkívül hasonlít a májusi tesztünkben szereplő GeForce FX 5800-ra, a Leadtek WinFast A300-ra, belülről pedig szinte teljesen megegyezik vele. A kábelek és az egyen-leírás mellett három Ulead programot találunk: DVD MovieFactory 2 SE, Cool3D és VideoStudio 7 SE DVD, játékokból a Big Mutha Truckers és a GunMetal áll rendelkezésünkre. Tehát nem maradunk teljesen extrák nélkül, de azért ezek inkább hasonlítanak a szokásos olcsó, általában videokártyákhoz járó dolgokhoz. A Ulead szoftverek egyébként a kártyán található video ki- és bemenet teljes körű kihasználását segítik. A csomag tehát erős közepest kaphat, a kártya viszont közel sem teljesít ilyen „jól". A Leadtek WinFast A350 TDH ugyanis kívülről teljesen megegyezik elődjével, az A300-zal, ezért magán hordozza annak szinte minden hátrányát. Ugyanaz a tekintélyparancsoló fém hűtőrendszer borítja az egész kártyát, ami még nem is lenne baj, de a hűtőventilátorok is maradtak a régiek. Szerencsére az NV35 és a DDR-I alacsonyabb hőtermelése miatt ezek a hűtők nem kapcsolnak porszívó-módba, így a kártya hangjára különösebb panaszunk nem lehet. Ez azonban nem mondható el a minőségére. Az A300 esetén már szóba került, hogy a hűtőventilátor rögzítése milyen jó, körülbelül 10 perc használat után leesik, visszarakni pedig a garancia elvesztése nélkül nem lehet. Mára ez a nehézség félig megoldódott: a ventilátor már nem esik le, csak időnként igen érdekes recsegés jön belőle, valószínűleg beleakad saját magába. Igen szomorú, hogy a Leadtek mérnökei nem tanultak az előző megoldás hibáiból, és inkább a „ha már egyszer kifejlesztettük, adjunk el belőle, amennyit csak lehet" elvet követik, ami nem tesz jót a cég hírének.

A cikk elején már említettük, hogy az NVIDIA Detonator meghajtók is jelentős ráncfelvarráson estek át az elmúlt időszakban. Ez tényleg így is van, de azért még mindig hagynak maguk mögött kívánni valót, sok játékban tapasztaltunk például textúrahibákat, amelyek ATI kártyákon nem fordultak elő. Érdemes még megemlíteni, hogy a legújabb hivatalos NVIDIA meghajtóprogrammal, a 44.03-as Detonatorral több játék egyáltalán nem volt hajlandó elindulni, míg a korábbi, 43-as sorozat gond nélkül megbirkózott velük. Komoly dicséretet érdemel viszont az a szolgáltatás, amely akkor figyelmeztet minket, ha esetleg üzem közben a külső tápkábel véletlenül kicsúszik a kártyából, és így az csak az AGP foglalaton keresztül kaphat energiát. Sajnos tesztelés közben velünk elő is fordult egy ilyen kis baleset, de az éppen futó alkalmazás azonnal megszakadt, és értesítést kaptunk arról, hogy kártyánk nem kap elég energiát, ezért a meghajtó az alaplap megóvása érdekében a kártya órajelét automatikusan csökkentette.

Most pedig lássuk, sikerült-e az NVIDIA-nak megszereznie a leggyorsabb grafikus lapka gyártója címet. Ehhez azért annyit feltétlenül hozzá kell tennünk, hogy egyelőre csak a GeForce FX 5900-ak kaphatók, az elméleti elsőségért vívott harcban az 50 MHz-cel magasabb magórajelen futó GeForce FX 5900 Ultrára is gondolnunk kell. A gyakorlatban azonban a GeForce FX 5900 valószínűleg sokkal életképesebb, hiszen nincs jelentős sebességkülönbség a két megoldás között, az eddigiekből kiindulva ugyanez a fogyasztói árról már nem lesz elmondható.

A TESZT. Tesztünkben a szokásos alkalmazásokat használtuk: a Futuremark 3DMark 2001SE és a 3DMark03 képviselte a szintetikus tesztprogramokat, a valós életet pedig az Unreal Tournament 2003 legújabb változata próbálta minél hűebben tükrözni. Már a 3DMark 2001SE eredményei is igen szokatlanok: alapbeállítások mellett a GeForce FX 5900 a végső pontszámot tekintve a Radeon 9700 Pro szintjén van, de az egyes részeredményeket jobban elemezve látszik, hogy a küzdelem egyáltalán nem egysíkú, egyes tesztekben akár 5-10 százalékos különbség is van a két kártya között, amelyek átlagolva kiegyenlítik egymást. A Radeon 9800 Pro – ahogy azt a múlt számunkban láthattátok – egyáltalán nem jelent komoly előrelépést a 9700-as sorozathoz képest, de a javulás most éppen elég ahhoz, hogy a GeForce FX 5900-at egyértelműen maga mögé utasítsa. A fűrészfogakat eltüntető élsimítás és a homályos textúrákat kiélesítő anizotropikus szűrés bekapcsolása után végre megtudhatjuk, hogy az NV35 mit is tud az NV30-cal szemben: a GeForce FX 5900 végre itt is fel tudja venni a versenyt a Radeon 9700 Olval, a verseny ismét szoros, az átlagot nézve az NVIDIA megoldása egy hajszálnyival jobb az ATI-énál, a Radeon 9800 Pro pedig ismét tartja előnyét. A 3DMark03 viszont meglepő eredményt mutat: a Radeon 9700 Pro igen jelentős, 13,5 százalékos előnyt tudhat magáénak jelenlegi tesztalanyunkkal szemben, aminek oka meglehetősen furcsa. A Radeon 9700 Pro előnye négy játéktesztből három esetén viszonylag kicsi, mindössze néhány százalékos, a DirectX 8 és 9 utasításokat egyaránt alkalmazó Mother Nature-ben viszont sem az MSI

> 3DMARK 2001SE BUILD 330 DEFAULT 0XAA 0XAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	15339	16086	15342
Game 1 - Car Chase - Low Detail	192.1	203.8	213.5
Game 1 - Car Chase - High Detail	73.7	73	69.8
Game 2 - Dragothic - Low Detail	309.3	325.2	290.4
Game 2 - Dragothic - High Detail	157.6	166.7	153.8
Game 3 - Lobby - Low Detail	190.3	191.5	182.6
Game 3 - Lobby - High Detail	83.7	83.7	81.4
Game 4 - Nature	106.2	120.6	118.9
Fill Rate (Single-Texturing)	1768.8	2000	1509.9
Fill Rate (Multi-Texturing)	2561.9	2979.6	2929.3
High Polygon Count (1 Light)	65.8	73.1	83.6
High Polygon Count (8 Lights)	16.2	18.8	24.9
Environment Bump Mapping	205.1	219.7	218.4
DOT3 Bump Mapping	211.4	238	237.8
Vertex Shader	205.9	229	152.5
Pixel Shader	305.6	318.8	283.8
Advanced Pixel Shader	209.4	237.9	121.4
Point Sprites	39.2	43.4	33.7

> 3DMARK 2001SE BUILD 330 DEFAULT 4XAA 4XAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	11464	12446	11581
Game 1 - Car Chase - Low Detail	142.5	160.6	162.2
Game 1 - Car Chase - High Detail	72.1	72.3	62.7
Game 2 - Dragothic - Low Detail	193.9	219.5	195.3
Game 2 - Dragothic - High Detail	109.3	123.1	115.7
Game 3 - Lobby - Low Detail	168.9	177.9	159.5
Game 3 - Lobby - High Detail	82.2	83.6	75.5
Game 4 - Nature	57	64.3	66.7
Fill Rate (Single-Texturing)	1460.1	1598.1	1038.6
Fill Rate (Multi-Texturing)	2521.6	2934.3	2627.3
High Polygon Count (1 Light)	58.1	64.5	74.1
High Polygon Count (8 Lights)	15.7	18.2	23.9
Environment Bump Mapping	157.4	170.5	175.2
DOT3 Bump Mapping	109.2	122.3	132.7
Vertex Shader	108.4	122	116.8
Pixel Shader	124.1	139.1	123
Advanced Pixel Shader	97.1	109.5	67.4
Point Sprites	10	11.3	22.9

GeForce FX TD128 sem a Leadtek WinFast A350 TDH nem tud labdába rúgni az ATI megoldásai mellett, utóbbiak kétszer annyi képkockát képesek megjeleníteni másodpercenként. Ez pedig igencsak meglepő, úgyhogy elkezdtük tovább elemezgetni a kapott eredményeket. Ha jobban megnézzük az előbb kitárgyalt 3DMark 2001SE értékeket, észrevehetünk valamit, amin általában csak átsiklanánk. Míg a sima, DirectX 8-as Pixel Shader tesztben az NV35 egész jól tartja magát, a DirectX 8.1-es Advanced Pixel Shader esetében az ATI megoldása már közel kétszer annyit ér el. A 3DMark03 DirectX 9-es Pixel Shader 2.0 tesztje még jobban rávilágít a gondokra: míg a Radeon 9700 Pro 42,96 képkockát jelenít meg másodpercenként, a GeForce FX 5900 csak 18,39-et! Természetesen egy-két szintetikus tesztprogram eredményére nem szabad komoly következtetéseket alapozni, de jobb híján mégis kénytelenek vagyunk azt feltételezni, hogy az NVIDIA NV35 nem szereti igazán a DirecX 9-et. Ez persze a gyakorlatban nem feltétlenül jelent komoly gondot, hiszen a DirectX 9-es játékok még jó ideig nem lepik el a boltok polcait, mégis olyan információ, amelyik rossz színben tüntetheti fel az NVIDIA új lapkáját. Elképzelhető, hogy csak a Detonator meghajtók hibájáról van szó, ez ügyben igyekszünk felvenni a kapcsolatot az illetékesekkel.

A látványjavítók bekapcsolása után a két fő rivális kártya közötti különbség mindössze 5 százalékra csökkent, a DirectX 7-es Wings of Furyt továbbra is az ATI uralta. A DirectX 8-as Battle of Proxycon és Troll's Lair nagyon jelentős, 25 százalékos különbséggel a GeForce FX 5900 Ultra kezébe került, a DirectX 9-es utasításokat is alkalmazó Mother Nature viszont továbbra is közel 100 százalékos előnnyel a Radeon 9700 és 9800 Pro irányítása alatt maradt. Ez az egész lassúság azért is furcsa, mert az NV35 egyik – eddig még nem említett – újítása az NV30-cal szemben, hogy több mint kétszer annyi lebegőpontos utasítást képes adott idő alatt feldolgozni, ez pedig jelentős gyorsuláshoz kellene, hogy vezessen, de amint látjuk, nem teszi.

Elérkeztünk talán a cikk legfontosabb részéhez, a játékok alatti teljesítményt megmutató Unreal Tournament 2003 teszthez. Ehhez – szokásunkhoz híven – a [H]ard|OCP tesztkörnyezetét valamint az elérhető legújabb UT2003 javítást (2225) használtuk, így hét különböző felépítésű pálya segít a végítélet meghozatalában. Ez esetünkben nem olyan egyszerű, ugyanis az eredmények szinte gyökeresen ellentmondanak a 3DMarkban tapasztal-

> 3DMARK03 330 DEFAULT 0XAA 0XAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	4951.00	5543.00	4283.00
GT1 - Wings of Fury	167.69	176.95	151.50
GT2 - Battle of Proxycon	33.04	37.55	33.45
GT3 - Troll's Lair	29.78	33.62	27.40
GT4 - Mother Nature	28.51	33.08	16.84
CPU Score	618.00	618.00	581.00
CPU Test 1	68.25	67.98	61.33
CPU Test 2	11.10	11.13	10.88
Fill Rate (Single-Texturing)	1495.84	1690.81	1351.35
Fill Rate (Multi-Texturing)	2294.89	2612.28	2829.71
Vertex Shader	15.52	18.18	9.65
Pixel Shader 2.0	42.96	48.56	18.39
Ragtroll	21.41	24.33	16.85

> 3DMARK03 330 DEFAULT 4XAA 4XAF

	R9700 Pro	R9800 Pro	GF FX 5900
3DMark Score	2680.00	3014.00	2549.00
GT1 - Wings of Fury	108.86	119.85	91.68
GT2 - Battle of Proxycon	12.75	14.30	17.96
GT3 - Troll's Lair	12.35	13.91	16.43
GT4 - Mother Nature	21.56	24.71	11.45
CPU Score	618.00	619.00	566.00
CPU Test 1	68.18	68.30	58.42
CPU Test 2	11.11	11.10	10.84
Fill Rate (Single-Texturing)	1253.01	1373.23	1323.06
Fill Rate (Multi-Texturing)	2222.44	2528.65	2496.20
Vertex Shader	15.26	17.75	9.49
Pixel Shader 2.0	27.10	30.45	16.08
Ragtroll	7.51	8.19	10.86

> Unreal Tournament 2003 0xAA 0xAF

	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
R9700 Pro	163.31	173.57	156.59	137.87	172.34	131.41	208.94
R9800 Pro	174.77	184.67	164.05	154.78	175.66	131.18	218.16
GF FX 5900	176.59	185.96	172.46	163.57	167.00	130.75	212.83

> Unreal Tournament 2003 4xAA 4xAF

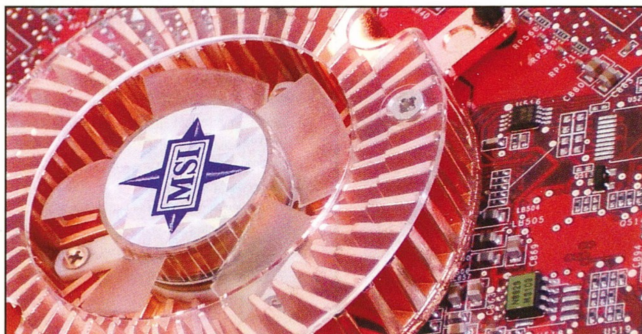
	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
R9700 Pro	112.65	128.33	124.82	112.07	145.30	109.96	158.48
R9800 Pro	127.25	142.15	135.97	118.48	153.98	118.70	178.35
GF FX 5900	104.38	95.25	121.55	87.44	99.24	113.24	120.10

taknak. Alapbeállítások mellett a GeForce FX 5900-ak érdemben egyszer sem kaptak ki a konkurens Radeonoktól, sőt, bizonyos pályákon igen komoly előnyre tettek szert velük szemben. A DM-Antalus, DOM-Suntemple, DM-Phobos2, DM-Inferno, CTF-Face3, CTF-Citadel és DM-Abestos pályákon a különbség rendre 7,5, 6,7, 10, 16, -3, 0 és 2 százalék, vagyis a szórás elég magas, de a teljesítmény végig nagyon jó.

A tesztelés e pontjáig végig azt éreztük, hogy az NVIDIA végre tényleg letett valamit az asztalra, nemcsak a marketingeseik hangja nagy. Az NV35 abszolút pozitív csalódás volt az NV30 után. Nem véletlenül van azonban ott a mondat elején, hogy „a tesztelés e pontjáig". A látványjavítók bekapcsolása után ugyanis ugyanazt kellett tapasztalnunk, amit három hónappal ezelőtt a sokat szidott GeForce FX 5800 Ultra esetén. Hiába a 256 bites memóriavezérlő, hiába a sok optimalizáció, az NV35 mégis „megfeküdt". Ha nem is annyira jelentősen, mint elődje, de még így is igen komoly mértékben lemaradt az ATI megoldásaival szemben. Az eredmények most rendre: 7,4, 26, 3, 22, 31(!), -3 és 24 százalék, csak ezúttal a Radeon 9700 Pro javára. Sajnos ez több mint siralmas, 31 százalékos különbség a két kártya között úgy, hogy a lassabb modell közel egy évvel később került piacra, egyszerűen elfogadhatatlan. Hátra vannak még a tuningeredmények: ebben sajnos mindkét kártya igen gyengén szerepelt. Bár egyik sem melegedett jelentősen, már 10 százalékos órajelemelést sem viseltek el, így ez sem javít túlságosan a helyzeten. Sajnos a GeForce FX 5900-ak jelentősen drágábbak a Radeon 9700 Próknál, ennek oka, hogy eddig sosem látott sebességű, 850 MHz-es memória található az olcsóbb, nem Ultra változaton is, a mag pedig szinte teljesen alkalmatlan a túlhajtásra, vagyis a GeForce FX 5600-hoz hasonlóan a gyártás körül is lehetnek gondok.

Az NVIDIA tehát tényleg mindent megpróbált, hogy visszaszerezze a leggyorsabb és legjobb asztali videokártya gyártója címet, de ez csak részben sikerült. A „legjobb" felé nagyon sokat haladtak, az FX Flow és hozzá hasonló hűtőrendszerek végleg feledésbe merülhetnek, így végre tényleg használható termékkel van dolgunk, ahol már legalább érdemes a teljesítményt elemezgetni, nem kell alapból elvetni azt. A kártyák sebessége vegyes eredményt mutat, de sajnos sokkal több esetben maradnak alul a konkurenciával szemben, mint ahányszor felülmúlják azt. Nem ismételjük magunkat, érdemes elolvasni a GeForce FX 5800 Ultráról szóló cikkünket májusi számunkban, mivel a teljesítmény területén – sajnos – sok hasonlóság fedezhető fel a két modell között. Természetesen azt sem szabad elfelejteni, hogy a GeForce FX 5900 órajele 25 százalékkal alacsonyabb, mint elődjéé, de ez már kicsit a „kit érdekel, miért, a lényeg, hogy nem elég jó" eset.

A GeForce FX 5900 sokkal jobbra sikerült, mint a pár hónappal ezelőtt megjelent elöd, de érzésünk szerint nem lett elég jó ahhoz, hogy mindenkit meggyőzzön elsőségéről, de még ahhoz sem, hogy az elmúlt tíz hónap fejlesztéseit bemutassa. Az NVIDIA hányattatásai valószínűleg nem érnek véget, a 0,13 mikronos gyártás továbbra sem alakul úgy, ahogy azt szeretnék, a GeForce FX 5600-as sorozat selejtaránya túl magas, és ez valószínűleg az 5900-asok esetén sem lesz eleinte másként. Intő példa lehet, hogy legújabb információink szerint nemcsak a hamarosan megjelenő, mindössze pár százalékos gyorsulást jelentő ATI R360 mag készül még mindig 0,15 mikronon, hanem az év végén érkező, a Radeon 9800 Pro teljesítményének dupláját ígérő R420 is ugyanezzel az eljárással készül. Egyre jobban megmutatja magát, hogy milyen jól tette az ATI tavaly, hogy maradt a régebbi technológiáknál, hiszen még egy évvel később sem jött el igazán az új gyártás ideje. Szerencsére attól nem kell tartanunk, hogy ha az NVIDIA így folytatja, akkor a piac rövid úton egypólusúvá válik, a név ugyanis a teljesen életképtelen GeForce FX 5800-as sorozatból is igen sokat eladott, az annál sokkal jobb 5900-as kártyák komoly sikert arathatnak a rajongók körében. Érdemes arra is gondolni, hogy a következő csata érdemben csak jövőre kezdődik a két rivális gyártó között, úgyhogy addig is mindenképpen örömteli hír, hogy a verseny szorosabbá vált. ■ YVORL@HARDWAREOC.HU



Értékelés ■■■■■■□□□□

Pro: Video ki- és bemenet

Kontra: Gyenge minőség, alig alacsonyabb ár, mint az MSI-é

6 Leadtek WinFast A350 TDH

Értékelés ■■■■■■■■■□

Pro: Kiváló minőség, halk hűtő, rengeteg extra

Kontra: Ár/teljesítmény

9 MSI GeForce FX TD128

17" TFT LCD MONITOROK

Az utóbbi években nagyot fordult a világ a számítógép-monitorok piacán. Manapság már (bruttó) 125 ezer forint környékén teljesen elfogadható minőségű, 17 colos TFT kijelzők között válogathatunk. Igen, válogathatunk! Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy az ebben az árkategóriában található monitorok még nem az ismertebb gyártók neveit viselik, de ha egy kicsit hozzáteszünk ehhez a pénzhez (20-30 ezer Ft-ot), akkor már valóban márkás darabokhoz is hozzájuthatunk.

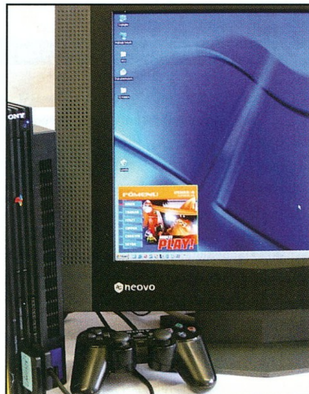
Most persze bárki felteheti a kérdést, hogy miért költsünk annyit monitorra, amennyiért egy teljes konfigot össze lehet állítani. Ráadásul a TFT-k áresése mellett a hagyományos CRT-vel operáló monitorok is döbbenetes árzuhanást produkáltak. Nos, a válasz nem egyértelmű. Ha a saját példámat veszem alapul, akkor elmondhatom, hogy a jelenlegi monitoromat már közel 7 éve használom (Philips 17"). Akkoriban a megvásárlása igen nagy érvágást jelentett (112500 Ft bruttó, ráadásul ez iszonyatosan kedvezményes ár volt), de nem bántam meg. Ha a jelenlegi TFT-árakat nézzük – és az időközben megváltozott forintértéket is beleszámoljuk –, akkor már nem tűnik annyira kifizethetetlen tehernek egy ilyen készülék. És az ember ugye nem 2 hónapra vesz magának monitort, hanem több évre. A hamarosan bekövetkező monitorcserémnél valószínűleg nagyon sokat fogok vacillálni, hogy 19"-os hagyományos vagy 17"-os TFT-t vegyek-e?

A TFT vásárlást még akkor is érdemes alaposan átgondolni, ha a megfelelő mennyiségű pénzmag minden további nélkül a rendelkezésünkre áll (kivéve persze, ha a gizdázás a fő cél). Adott tehát a Felhasználó (mi), aki a kezében egy köteg pénzt szorongatva egy számítástechnikai szaküzletben a kiállított monitorok előtt téblábol. Az eladó persze a legdrágább terméket fogja javasolni, de mi inkább próbáljuk meg számba venni a valós igényeinket. Az első és legfontosabb kérdés: milyen programokat akarunk – szoktunk – futtatni a gépünkön? Csak netezésre és szövegszerkesztésre használjuk, vagy játszunk is rajta? Esetleg grafikai vagy kiadványszerkesztő alkalmazásokat is használunk? Ez ugyanis nagyon nem mindegy. Mert bár a TFT-k legújabb generációjának szinte már elhanyagolható az utánhúzása (12+4 msec), de van, akit még ez a minimális „lustaság" is zavarhat. Ez főként a gyors mozgások esetében látható, tehát az akciójátékok (FPS, TPS) kedvelői alaposan nézzék meg a kiválasztott darabot. A TFT-k színkezelése – bár itt is nagyon nagy a fejlődés – sem tökéletes. Még a legpöpecebb TFT monitort is „le lehet buktatni" egy-egy kényesebb színátmenettel, így a grafikai munkához történő felhasználást is csak alapos előzetes vizsgálat után ajánlom.

A szerkesztőségünkben járt 6 monitor korántsem öleli fel a hazai piac teljes palettáját, igazából többet szerettünk volna tesztelni, de az idő rövidsége (és a lapleadás előtt 1 héttel kelt ötlet) miatt csak ennyit sikerült összeharácsolnunk. Egy dolgot viszont megígérhetünk: a jövőben jobban oda fogunk figyelni az újabb TFT modellek megjelenésére, és ha ezek közül egy-egy darabot közelebbről is megvizslathatunk, akkor az ott szerzett tapasztalatainkat meg fogjuk osztani veletek. A teszt igazából nem nevezhető igazi tesztnek, hiszen nem tudományos alapon vizsgáltuk a készülékeket, hanem csak az átlagos felhasználók igényei alapján próbáltuk meg okosabbak lenni. Lássuk hát a kínálatot.

AG NEOVO F-317. A tajvani gyártó hazai disztribútora körülbelül fél évvel ezelőtt kezdte meg az AG Neovo monitorok forgalmazását. A cég termékpalettáján sokféle TFT monitort találunk, az egyszerű otthoni felhasználóknak szánt 15"-os kiviteltől egészen a 19"-os profi készülékig. A tesztre kapott példány nem új darab, viszont kimagasló szolgáltatásai mellett egészen megfizethető árral büszkélkedhet. A monitor széles, fekete kávája tiszteletet parancsoló méretű. Az anyaga jó minőségű, az illesztései szépek. A kezelőgombok kinézete jól illeszkedik a designhoz. Az OSD menü kinézete átlagos, a kezelését viszont egy kicsit szokni kell. A beépített hangszórók kimondottan jól szólnak, további lehetőségként effekteket is (pl. SRS Wow) be-





A MODERN TFT-K ELŐNYEI ÉS HÁTRÁNYAI

Előnyök

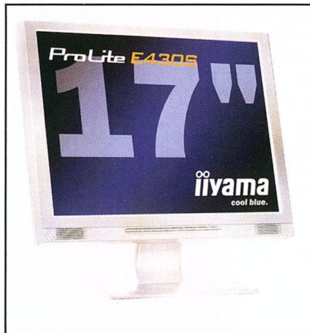
- valóban teljesen sík képfelület
- a megjelölt méret egyenlő a látható mérettel
- nagyon kis helyigény
- kevésbé fárasztja a szemet
- alacsonyabb káros sugárzás (?)
- a fizikai felbontásban használva borotvaéles kép
- geometriai pontosság (a kép szélei nem görbék stb.)
- konvergencia pontosság (a CRT-k egyik legnagyobb hibája, amikor a három színhez tartozó elektronágyú sugarai a képernyő egyes részein, jellemzően a sarkokban „szétcsúsznak")
- nagyon jó kontrasztarány
- szép fekete „szín"
- alacsonyabb teljesítményfelvétel

Hátrányok

- nem olcsó mulatság
- a színhelyesség nem 100%-os
- a színátmenetek megjelenítése nem 100%-os
- „lusta" megjelenítés, utánhúzás
- pixelhibák (egyes gyártók 3 hiba felett cserélnek csak)
- a fizikai felbontásnál alacsonyabb módban használva homályosabb kép
- a kép oldalról, éles szögből nézve nem 100%-os

vethetünk. A hangerőt menüből állíthatjuk, fülhallgató-kimenet viszont nincs. A csatlakozók egy műanyag fedél eltávolítása után illeszthetők a helyükre. Bemenetből többfajta is akad: az RGB VGA mellett kompozit video, S-video és komponens video jellel is megtáplálhatjuk a monitort. Ezek megjelenítését ráadásul PIP (kép a képben) megoldással keverhetjük is. A kijelző szép, kontrasztos képet ad, a háttérvilágítás is egészen homogén. A látószöge talán az összes itt tesztelt monitornál nagyobb, a képe egészen éles szögből is látható. A beépített TFT panel natív (fizikai) felbontása 1280x1024 pixel. Igazán éles képet persze csak ebben a felbontásban ad, a kép minősége ez alatt sem rossz, leginkább átlagosnak nevezhető. A színátmenetek megjelenítésével viszont akadtak gondok: sajnos a monitor nem birkózik meg a finomabb színkülönbségekkel, és foltos képet ad. Mondjuk, ez egy ilyen egyértelműen multimédiás célokra szánt darab esetében talán nem is róható fel hibaként. Játékra is egészen használható, az utánhúzása nagyon minimális volt. Bár a dobozban nem mellékelték, de a monitorhoz tartókar és falitartó-konzol is kapható. Külső tápegysége hoszszabb használat esetén kicsit melegedett.

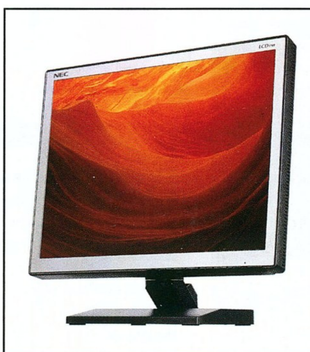
IIYAMA PROLITE E430S-B. Az iiyama monitorai mindig is a magasabb minőségi kategóriába tartoztak. A legelső találkozásom az iiyama márkával úgy kb. 5-6 évvel ezelőttre datálható: annak a Mitsubishi Diamondtron képcsöves masinának hihetetlenül döbbenetes képe volt. A nívós gyártó természetesen a TFT monitorok piacáról sem maradhatott ki. Az E430S-B nem túl régi típus, a „B" jelzés a fekete (black) modellre vonatkozik, de a monitor létezik a megszokott számítógép-fehér színben is. A készülék kinézete szolid, a kivitelezése pedig – ahogy azt az iiyamától már eddig is megszokhattuk – hibamentes. A kezelőgombok elhelyezése jó (kék színű power led included), a funkciójuk pedig egyértelmű. Az OSD kinézete szintén szolid, lényegre törően egyszerű és egyértelmű. A beépített hangszórók minősége a Sokol rádióéval vetekszik (ez lehetne jobb), viszont az előlap alsó részén helyet kapott egy fülhallgató-csatlakozó. Ennek felfedezése után a hangszórók minősége máris megbocsátható, hiszen az éjszakai számítógépezéshez a fülhallgató csatlakoztatása elengedhetetlen (nem kell a PC-nk mögött matatni). A monitor egyetlen VGA bemenettel rendelkezik. A kijelző minősége jó, nagyon kontrasztos képet ad. A háttérvilágítás szép, homogén, a panel látószöge széles. A kép utánhúzása minimális, ezért játékra is nyugodtan használhatjuk. A színátmeneteknél szinte alig találunk foltosodást vagy csíkosodást, de profi grafikai munkára azért még nem igazán alkalmas. Alapvetően a natív felbontásában illik használni (1280x 1024), de a nagyon jó antialiasingja miatt a képe kisebb felbontásokban is egészen jó.

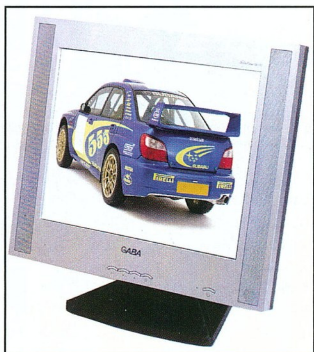


NEC LCD 1701. A japán gyártó régebbi monitorairól érdemes megkérdezni az öregebb DPS-s emberkéket. Nem fognak rosszakat mondani. Ugyanez elmondható a TFT-s modellekről is. Az egyik hazai disztribútortól kapott monitor igen jól szerepelt. A TFT-panel megjelenítése kísértetiesen hajazik az iiyama-modellére. Nem is csodálkoznék, ha történetesen ugyanaz a fajta Mitsubishi TFT panel rejtőzne mindkettőben. A 1701-es kinézete egyszerű, éppen ezért vegyes érzelmeket keltett bennem. A monitor kávája rücskös műanyag, ami számomra nem volt túl megnyerő. A kezelőgombok elhelyezése sem túl szerencsés, hiszen úgy vannak megoldva, mintha a káva széléből lennének kihasogatva. Az OSM menürendszer kezelését szokni kell, viszont nagyon sokféle funkciót tud. Többek között még a monitor gyári számát is elővarázsolhatjuk vele. A TFT-panel kontrasztaránya kimondottan jó, a háttérvilágítása pedig szép homogén. A kijelző utánhúzása minimális, így játékra is alkalmas. A színátmenetek megjelenítésével sincs igazából gond, csak igen minimális mértékű csíkosodást tapasztaltunk. A kép nagyon széles szögből is jól látható. A TFT panel a natív felbontásában nagyon szép, éles képet ad, de ez alatt is elfogadható minőséget produkál. A monitor egyik extra funkciója az NTAA. Ha az elektronika új felbontást érzékel, akkor automatikusan beállítja a kijelzőt (sok esetben ezt manuálisan kell megtennünk). A monitort nemcsak fel-le dönthetjük, hanem jobbra-balra forgathatjuk is. A beépített tápegység ellenére nem melegszik jobban, mint a külső tápos testvérei.

GABA FILMVIEW GB 1702. A kimondottan olcsó kategóriás gyártó TFT monitorai is az alacsonyabb tartományba tartoznak, ennek ellenére a tesztdarab egész szépen muzsikált. A monitor széles, matt, ezüstszínű kávája nem igazán nyerte el a tetszésemet, de persze biztosan akadnak elegen, akik ellentétes véleményen vannak. A beépített hangszórók sajnos ezúttal is csak Sokol-minőséget produkálnak, és mivel fülhallgató-kimenet sincs, ezért ezt ne is erőltessük. Az OSD menürendszer kimondottan tetszett: egyértelmű és áttekinthető. Semmi cicoma meg színes ikonrengeteg, csak tisztán szöveges megjelenítés. A menü színei mondjuk nagyon érdekesen lettek kiválasztva, de a lényeg persze az, hogy akármilyen képernyőtartalom esetén is jól látható legyen. A kezelés viszont egy kis gyakorlást igényel, mert a gombok késleltetési idő nél-

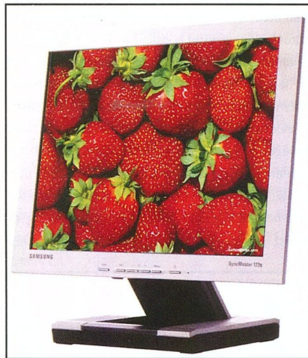
> **EGY ADVANCED LUSER HOZZÁSZÓL!**
>
> Pár napig kicsiny szerkesztőségünk egy monitorfalhoz hasonlított, hogy enyhítsem a tumultust bevállaltam, hogy „ideiglenesen" nálam is tárolhatnak egyet, így az idők folyamán három lapos csoda forgott a kezeim között. Amiket csak hosszas rábeszélés után
> (Nem adom, ő az enyém... Drágassszágom!)
> tudtak elbitorolni egy rövid teszt erejéig.
> Egy dologról azonban meggyőzött ez az időszak, a következő monitorom már nem CRT lesz (milyen kár, hogy év elején még jóval drágábbak voltak), de a márkahűség azt hiszem marad. ■ LAWMAN



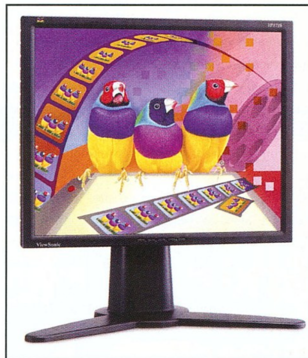


kül ismétlősek. A menüben navigáláskor eleinte gyakran előfordul majd, hogy túlszaladunk a kívánt ponton. A TFT panel szép, kontrasztos képet ad, és az utánhúzása is egészen tűrhető. A színátmenetekkel sincs baj, az elvárt szintnél sokkal jobb eredményeket produkál. Grafikai munkára persze azért nem ajánljuk. A monitor látószöge átlagosnak mondható, natív felbontása (1280x1024) alatt is elfogadható képet ad (a legelső felbontásváltások esetében fordult elő, hogy kicsit „furcsa", rózsaszínes zajszerűséggel tarkított képet kaptunk, amelyet a menüben manuálisan lehetett korrigálni). A külső tápegység viszont erősen melegedett.

SAMSUNG SYNCMASTER 172B. A koreai gyártó termékeinek minősége (ahogy több más kistigrisé is) az utóbbi években gyakorlatilag elérte – és bizonyos esetekben bizony le is lépte – a régióban domináns japán ipar produktumait, és akkor az áráról még nem is beszéltünk. A Samsung jelen TFT monitora ráadásul még nem a legújabb modell (az valahol még úton van), és pont ezért kisebb akadályba ütközött a beszerzése. Hát kár lett volna érte. Ha a pakliból választhattam volna egyet ajándékba (persze bármelyiket hazavinném), akkor most a Samsung modelljén bámulnám a karaktereket. A kollektív vélemény alapján ez a teszt legelegánsabb darabja. Keskeny káva, kis gombok, formatervezett talapzat jellemzik. Az OSD kinézete szolid, pasztellszínek dominálják, a háttere pedig kissé áttetsző. A kezelése a sok gomb ellenére is egyértelmű. A TFT panel képe nagyon kontrasztos és sima. Semmi színhúzás vagy szellemkép, csak borotvaéles pixelek. Mindezek mellett nagyon plasztikus: alig érezhető, hogy van háttérvilágítás. Utánhúzása igazából alig van (pedig ez még 25 ms-os modell!), játékra tökéletesen alkalmas. A látószöge nagyon széles, ez volt az egyetlen monitor a tesztben, amelyik alulról-felülről nézve is (ami persze igen ritka igény) széles tartományban látható. A natív felbontásában (1280x1024) szó szerint pixelpontos megjelenítésre képes, ez alatt pedig abszolút jó minőséget produkál (az antialiasingja nagyon szép). A színátmenetekben nagyítóval kellett keresgélni a csíkozódásokat: ez a monitor már nagyon közel van ahhoz a minőséghez, amely alkalmassá teszi a grafikai munkára. A DVI csatlakozást kissé hiányoltam róla, ennyi pénzért azért rátehették volna.



VIEWSONIC VP171B. Elérkeztünk bemutatónk utolsó darabjához, amely persze korántsem az utolsó helyezett. Sőt! A tengerentúli gyártó neve szerintem elvitathatatlanul egyet jelent a jó minőséggel. Bár ezt a dolgot nem mérik túl olcsón, de ez az, amit mindig meg kell fizetni. A monitor keskeny, fekete kávája kimondottan elegáns, rajta a ViewSonictól megszokott 4+1 db gomb. Az OSD menü kinézete kissé erőteljes, de szolid méretű, a benne való navigálás pedig pofonegyszerű (a márka ismerői ezt jól tudják). A monitor képe hihetetlenül kontrasztos (a fekete-fehér arány döbbenetes), már-már zavaróan jó. Bevallom, hogy számomra már egy kicsit túl agresszív is volt. Ennek a monitornak a képét ugyanis szokni kell! A panel utánhúzása gyakorlatilag nulla (16 ms), ezt a játékok alatt jól látni (illetve nem látni). A színátmenetek megjelenítése majdnem tökéletes, e modell esetében is nagy gondot okozott egy-egy csíkszerűség megtalálása. A látószöge igen nagy, csak alulról nézve tűnt kevesebbnek, mint a többi irány. Natív felbontásban (1280x1024) a képe borotvaéles, de alacsonyabbra kapcsolva is meglepően jó eredményeket kapunk (a panel antialiasingja jó). A felbontás-váltásokkor a monitor automatikusan beállítja az optimális képet, ráadásul ez idő alatt kioltja a háttérvilágítást is. 2 db analóg RGB VGA és



egy DVI-D csatlakozó van a hátlapján. A bemenetek között a menüben választhatunk, de a monitor automatikusan átkapcsol arra a bemenetre, ahol jelet észlel. A VP171b extrája, hogy gyakorlatilag bármilyen pozícióba beforgatható. A függőleges döntés mellett jobbra-balra elforgatható, a magassága állítható (teleszkópos talapzat), és a képernyő a saját síkja körül 90 fokban elforgatható (élére állítható). ■ SAKMAN

> PARTNEREINK VOLTAK

AG Neovo F-317
Mycom Kft. www.agneovo.hu

iiyama ProLite E430S-B
Ramiris Rubin RT. Tel.: 888-3200

NEC LCD 1701
Case Hungary Kft. www.case.hu Tel.: 450-2930

GABA FilmView GB 1702
Deweco Kft. Tel.: 215-3017

Samsung Syncmaster 172b
Samsung Magyarország Tel.: 453-1180

ViewSonic VP171b
ITC Pixel Kft. Tel.: 321-2909

> MŰSZAKI ADATOK

	AG Neovo F-317	iiyama E430S-B	NEC LCD 1701	GABA GB 1702	Samsung 172B	ViewSonic VP171b
Fényerő	250 cd/nm	250 cd/nm	260 cd/nm	250 cd/nm	250 cd/nm	260 cd/nm
Kontraszt	400:1	350:1	450:1	400:1	500:1	500:1
Láthatóság (hor./vert.)	140°/125°	140°/120°	140°/140°	100°/120°	170°/170°	140°/140°
Reakcióidő	40 ms	25 ms	16 ms	n.a.	25 ms	16 ms
Teljesítményfelvétel	47,5 W	42 W	38 W	48 W	42 W	33 W
Tömeg	4,9 kg	4,1 kg	5,3 kg	n.a.	4,7 kg	6,5 kg
Ár (nettó)	102000.-	120000.-	119000.-	85000.-	134000.-	152900.-

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

GAMER MAGAZIN 2003/05

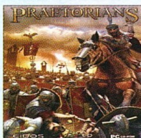
BLITZKRIEG COMPO



Blitzkrieg PC CD-t nyert:

Vári Tamás – 8500 Pápa
Koch Dávid – 2060 Bicske
Dér István – 6200 Kiskőrös

PRAETORIANS COMPO



Praetorians PC CD-t nyert:

Sas Tamás – 8330 Sümeg
Palkovits Péter – 2142 Nagytarcsa
Olajos Zoltán – 4440 Tiszavasvári

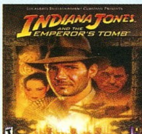
GAMER MAGAZIN 2003/06

DEVASTATION NYEREMÉNYJÁTÉK



Kutai Timea – 2040 Budaörs
Orosz Tamás – 4087 Hajdúdorog
Rigó Kristóf – 5700 Gyula

INDIANA JONES AND THE EMPEROR S TOMB NYEREMÉNYJÁTÉK



Nagy László – 1101 Budapest
Orosz Anikó – 4087 Hajdúdorog
Guzsvinecz Tibor – 7562 Segesd

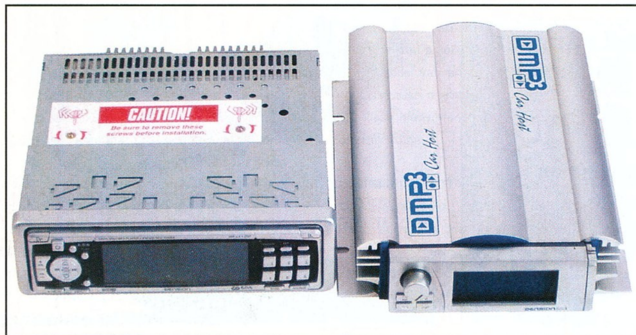
IRIS DVD NYEREMÉNYJÁTÉK

Iris DVD-t nyert: Kocsis Csaba – 6771 Szeged



> **Info:** www.dension.hu

A Dension története megközelítőleg két éve kezdődött, egy elsősorban autós használatra szánt merevlemezes MP3 lejátszóval. Most pedig folytatódik, de immár teljes autós hangrendszerrel. A DMP3 névre hallgató merevlemezes lejátszóval csak kellemes tapasztalatokat sikerült szerezni, ezért mikor egy véletlenül elcsípett TV-reklámban megpillantottam a cég új termékeit, gyorsan eldöntöttem, hogy azokkal is közelebbi ismeretségeket kötök.



DH 200. Első ránézésre teljesen szokványos autórádiónak tűnik az ezüst és sötétszürke színben, egy csendes budai utcában gyártott DH 20x, azonban alaptartozéka egy leginkább az autós erősítőkre emlékeztető alumíniumöntvény-keret, amely szabványos merevlemezfiók-csatlakozóval felszerelt DMP3 lejátszó fogadására képes. A rendszert beszerelve pedig a rádió és a CD-lejátszó mellett egy gigantikus MP3-gyűjtemény lejátszására is képes hangrendszer kerül az autóba.

Gyakorlatilag minden olyan funkciót kínál, amelyre rövid, vagy hosszú távú autózás során szükség lehet. A rádió a teljes RDS tárházat, az adóazonosítást, a lánc átkapcsolást, a hírszolgáltatást és a stíluskeresést támogatja, sőt a szükséges „hardver" rendelkezésre állása esetén még az antennát is ki-behúzgálja. A levehető előlap megdöntésével előbukkanó CD-lejátszóban pedig, nem csak nyomott, de írott lemezek is gond nélkül megszólaltathatók. A DMP3 lejátszóra átkapcsolva pedig valószínű, hogy előbb kell megállni tankolni, mintsem hogy a teljes repertoár végére jut.

Kezelőszervei nincsenek túl sokan, amit úgy oldottak fel, hogy a gombok egy részének rövid és hosszú megnyomása más-más jelentéssel bír, így például a zene forrását váltó (rádió-MP3 átkapcsoló) hosszabb lenyomásával lehet az előre definiált DSP módok között kapcsolgatni. A legfontosabb funkciók, mint a hangerő, vagy a CD, MP3 számkereső-váltó, mind saját gombot kaptak, és nem hiányzik a némításé sem, amely a telefoncsörgéskor is teljesen kézre eső bal alsó sarokba került.



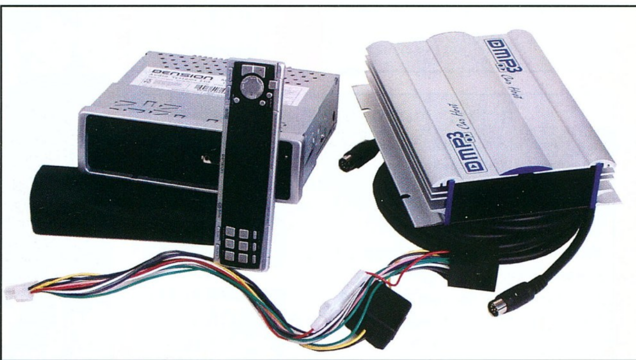
A rugó mozgatta, dönthető előlapra leginkább azért volt szükség, hogy még a CD nyílása se vegyen el helyet a kijelzőtől, amelyen így tényleg minden információnak jut hely, legyen szó a rádió nevéről, vagy egy id-tagről. Arról pedig, hogy bármilyen autóbelsőbe harmonikusan illeszkedjen, a háttérvilágított kijelző változtatható, akár egyedileg beállítható színei hivatottak gondoskodni.

DMP3. Gyakorlatilag egy rendes, 3,5"-os merevlemez fogadására képes fiók, amely ráadásul kompatibilis a legszélesebb körben elterjedt, így kvázi-szabvánnyá vált mobilkerettel. A lényegi különbséget a kemény, fém ház szilikonos felfüggesztési rendszere és különleges előlapja jelenti. Előbbi feladata, hogy az autó mozgása közben keletkező rezgéseket csillapítsa, ne adja át a vinyónak, míg az utóbbi egy teljes merevlemez-vezérlő és MP3-lejátszó áramkört rejt kijelzője mögött.

A bármilyen merevlemezről (FAT 32 partíció) állományokat beolvasni, és az MP3 állományokat megszólaltatni képes eszköz hangminőségére jellemző, hogy sorra gyűjtögette mind a hazai, mind a külföldi szaklapok díjait, még a nálánál fiatalabb autós MP3 lejátszókkal is állta a versenyt.

MP3-LEJÁTSZÁS. Átváltva a lejátszóra könnyen, a fejegység néhány gombjával vidáman el lehet kommandírozni az MP3-muzsikálást, vezetés közben azonban még ez az egyszerű válogatási szisztéma is balesetveszélyes lehet.

A hosszú, de rögzített lejátszási listák és a véletlenszerű lejátszás mellett a Dension egy teljesen



egyedi megoldást is kínál a meghatározott zenék változatos megszólaltatására. A MyRadiónak elnevezett rendszerben a PC-s menedzserprogram kezelőfelületén a felhasználó olyan különleges lejátszási listát állíthat össze, ahol a számok sorrendje nem kötött, hanem előfordulások gyakoriságát határozhatja meg. Minél nagyobb értéket kap egy zene, annál valószínűbb, hogy a véletlenszám-generátor azt választja következő lejátszandónak. Ezeket a „rádióállomásokat" pedig, azon túl, hogy manager program szépen letárolja a merevlemezre, a fejegység ABC sorrendben be is rendezi a hat rádiógombra. Innen kezdve pedig nem kell mást tenni a műsor megváltoztatásához, mint a kívánt számbillentyűt megnyomni, amihez nem is kell ránézni a lejátszóra.

Abban az esetben viszont, ha nem kell a vezetésre ügyelni, igenis érdemes a kijelzőre pillantani, hiszen azon szépen ott sorakozik minden adata az éppen játszott muzsikának, már legalábbis akkor, ha id tagként benne van az MP3-állományban.



DH 100. Az autós fejegység másik változatában nincs CD-lejátszó, viszont a neki kialakított helyre, egy 2,5"-os merevlemez csúsztatható be, amelyről aztán már semmi nem állítja meg az MP3 muzsika áradatát. A mellékelt különleges tok mellesleg maga a lejátszó, így a kisméretű winchestert nem csak az autóban, de bárhol lehet zenehallgatásra használni, hasonlóan a DMP3-hoz, persze a kijelző nyújtotta kényelem nélkül. A zenék áttöltésére ez esetben nem a vinyókeret, hanem az USB csatlakozó szolgál. **Schuerue**

12 VOLT 10 LETT

Sikerült egy igen kellemetlen tapasztalatot szerezni a DH 201 kipróbálása kapcsán. A jól bejáratott autószerelőhöz elvitt kocsiba beépített szerkezet ugyanis semmiképpen nem volt hajlandó felismerni a DMP3-lejátszót. A gyártóhoz visszatérve azonban rövid úton kiderült, hogy a gondot az okozza, hogy az autó elindítása után az addig 12 V tápfeszültség szépen visszaesik 10,5 V környékére, ami a fejegységet ugyan még elviszi, a vinyó felpörgéséhez azonban kevés. A kissé kényelmes szaki ugyanis nem az akkumulátorról, hanem a műszerfalról vette a tápfeszültséget.

A szerelés némi kerékkulcs-lengetéssel nyomatékossá tett megreklamálása után pedig jött a nagy meglepetés, nemcsak az MP3 szólalt meg, de eltűntek azok a magas tartományban kihallatszó torzulások, amelyeket a régi rádiótól megszoktam, és a kissé elaggott hangfaknak tulajdonítottam.



MSI MEGA PC

> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200

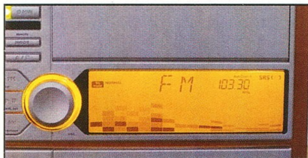
Némi humort is vélek felfedezni az MSI névválasztásában, hiszen MEGA PC-jükről nagyon sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy túl nagy lenne. Ugyanakkor teljesen igaz rá, amit a MEGA rövidítés felbontása jelent: MSI Entertainment Gaming Appliance, vagyis MSI Szórakoztató Játék Készülék.

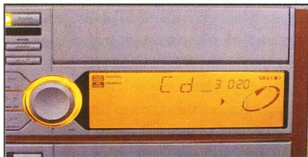
A doboz sokkal inkább hasonlít a music-centerek csomagolására, mint a számítógépekére, és az érzés csak tovább erősödik, mikor a papír mögül előkerül a narancssárga betétekkel megbolondított fényes alumínium doboz. Az előlapot uraló hatalmas kijelző és a nagy tekerőgomb láttán pedig végképp a „biztos, hogy jó kütyüt hoztam el?" érzés uralkodik el a tesztelőn, aki még egy gyors pillantást vet a dobozba, hogy nincsenek-e benne hangfalak, amelyek a mikrotornyok mellett mindig ott lapulnak. Aztán a hátlap felől megvizsgálva a készüléket jön a megnyugvás: helyben vagyunk, a PC-ről jól ismert csatlakozók, tápegység és kártyahelyek köszönnek vissza.

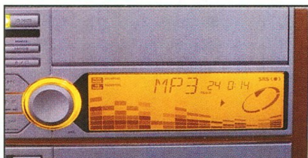
Az MSI nagyon kreatívan reagálta le a Bill Gates „otthoni szórakoztató központ", mint a PC új felhasználási területét jósoló látomását. Hatékonyságukra sem lehet panasz, mivel nem a legcsillogóbb módon, hanem a költségekre is tekintettel alakították ki a MEGA PC szolgáltatásait.

Az alapot pedig a barbone PC adja, amely nem csak méretével tűnik jó választásnak, hanem magas fokú integráltsága is megfelel annak a koncepciónak, mely szerint ezeknek a számítógépes szórakoztató központoknak a vásárlói között szép számmal lesznek olyanok is, akik éppen csak felhasználói szinten ismerősek a komputerek világában, és nem is gondolnak arra, hogy mondjuk az









internetcsatlakozáshoz hardverelemekre is szükség van, nem csak az explorer ikon megbökdöséséhez a start menüben.

A 202x320x151 mm nagyságú, vagy inkább aprócságú házban egy 533/400MHz FSB alaplap bújuk meg, és két DDR RAM foglalat várja maximum 2GB kapacitásig a memóriát. Várja, ugyanis a Barbone PC-k hagyományainak megfelelően a processzor, a memória és a lemezegységek nem részei a konfigurációnak. A beszerelés roppant egyszerű feladat, és azoknak, akik ezt saját maguk kívánják elvégezni, egy mindent lépésről lépésre, fotókkal bemutató füzet is segítségére van. A lépések sorrendjét viszont kötelező betartani, mert a hely annyira ki van számolva, az alkatrészek annyira fedik egymást, hogy egy kifelejtett kábel csatlakoztatásához vissza kell bontani a gépet.

Két 3,5" merevlemez és egy optikai meghajtó szerelhető be, illetve a két winchesterhely egyikére akár floppyt is lehet rakni, ám ekkor ki kell szerelni az előlapi kijáratot elfoglaló kártyaolvasót. Természetesen a szükséges vezérlők mind rajta vannak az alaplapon, sőt a kábeleket is gyárilag csatlakoztatják, és a meghajtó felőli végükön gondosan feliratozzák. A szalagkábelek pedig hosszában, szépen akkurátusan fel vannak szabdalva, így jóval könnyebb őket elrendezni.

Amíg a processzor nem része az alap felszerelésének, addig a processzorhűtő igen, hiszen a gondosan kiszámított hely miatt akármilyen ventilátor nem férne be, viszont az alkatrészek között levő kicsi légrés miatt a hatékony hűtés nagyon fontos. És ennél a pontnál egy aggályomat mindenképen meg kell említenem, mert a két kártyahely (1 AGP és 1 PCI) éppen úgy esik, hogy amennyiben azokba tényleg kerül valamilyen periféria, a processzorhűtő onnan fogja szívni a levegőt. Egy izmosabb videokártyát berakva és rendesen megdolgoztatva így a processzort hűsíteni hivatott légáram igencsak előmelegíthető. Szintén a zsúfoltság és az ennek köszönhető melegedés miatt valószínűtlennek tartom, hogy hatékonyan lehetne túlhajtani a CPU-t, pedig erre a BIOS minden lehetőséget megad.

Az IDE vezérlő mellett természetesen a VGA kártya is alaplapra, pontosabban a SiS 965 chipkészletébe integrált darab. A zenéről pedig AC'97 hangkártya gondoskodik 5.1 csatornás támogatással és SPDIF optikai ki- és bemenettel. A hálózati kapcsolatot egy bootolásra is képes Realtek (RTL8101L) vezérlő, vagy a szintén beépített analóg modem teremti meg. Mindenképen díjazandó figyelmesség, hogy MEGA PC előlapján, a kezelőszervek és a jól látható „hat az egyben" memóriakártya-olvasó melletti ajtó mögött számos csatoló kapott helyet, melyek egy része a hátlapon is ott van. Ennek köszönhetően minden állandó perifériát rejtve vitt kábelekkel be lehet kötni, míg az ideiglenesen csatlakoztatott eszközök miatt nem kell kivenni az esetleg polcra rakott, nehezebben hozzáférhető készüléket. Ahhoz azonban, hogy a nappaliban tökéletesen megállja a helyét, egy csatlakozó nagyon hiányzik, mégpedig a videokártya képét a TV-re küldő kompozit, vagy s-Video csatoló, pedig a vezérlő támogatná ezt a megoldást is, a beállítási lehetőség még a BIOS-ban is ott virít.

A MEGA PC legszimpatikusabb szolgáltatását szándékosan hagytam a végére. A készülék ugyanis egy Kék Madárnak nevezett modul segítségével a PC bekapcsolása nélkül is képes arra, hogy zenével tegye boldoggá a felhasználót.

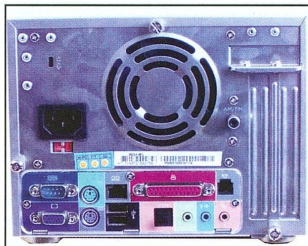
Ennek megfelelően két bekapcsoló gomb is van az előlapon, az alsó PC Power helyett a bal felső sarokban lévő Hi-Fi Powert megnyomva kelthető életre a rádió, CD- és MP3 CD-játszó zenegép. Ekkor a kijelző borostyánsárgában világítani kezd, és az előlapi kezelőszervek (lejátszás, léptetés, stb.) is végre funkciót kapnak, bár a muzsikálás a mellékelt távirányító segítségével jóval kényelmesebben is vezérlehető. A külön vezérlőáramkörnek köszönhetően Hi-Fi üzemmódban nincs szükség a processzorra, így annak hűtésére sem, ráadásul a tápegység is kisebb kapacitással üzemel, tehát alig termelődik hő, és a ventilátorhang elmarad. A puszta megszólaltatáson túl előre definiált DSP beállításokat (normál, pop, jazz és klasszikus) valamint SRS hangzást lehet bekapcsolni. Azt viszont sajnálattal kellett tapasztalnom, hogy a készülék az extra méretű kijelző ellenére sem a rádióállomások neveit, sem a CD-text tartalmat, sem az MP3 id-taget nem jeleníti meg, csupán látványelemként villogtatja a grafikus equalizert.

A szórakoztató központ persze nem lenne teljes videószolgáltatások nélkül, ezek eléréséhez azonban már PC üzemmódban kell elindítani a MEGA PC-t, viszont a mellékelt software feltelepítése után minden funkció elérhető a távirányítóval. DVD-lejátszáshoz természetesen a megfelelő meghajtót kell beépíteni, de a vinyón lévő videóanyagok formátumuktól függetlenül lejátszhatók. Sőt, még TV-vételre is van lehetőség, mert mit ád az ég, az MSI palettáján van egy PCI-os TV kártya is, amelyet a Home Teather alkalmazás erősen támogat.

Apróbb hiányosságai ellenére az MSI MEGA PC nagyon ütős kis jószág, amely ugyan nem versenyezhet egy izmosabb konfigurációval, vagy egy jobb Hi-Fi rendszerrel, de 100 000 forint alatt remélhető kiskereskedelmi árát nézve még Magyarországon is szép számmal szerezhet híveket a PC alapú szórakoztató központ-elképzelésnek.

Schuerue





> Kimenet - bemenet

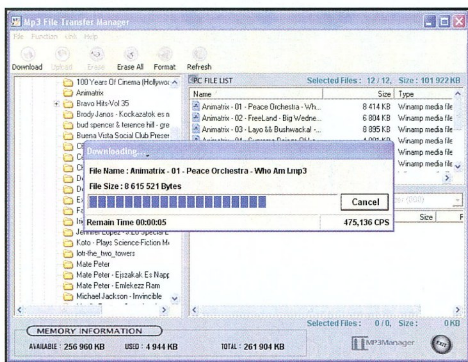
Csatoló	Hátlap	Előlap
Rádióantenna	1db	nincs
PS2 egér/bill	1db/1db	nincs
Soros port	1db	nincs
Párhuzamos port	1db	nincs
UTP Ethernet	1db	nincs
Modem	1db	nincs
VGA (25 pin D-Sub)	1db	nincs
USB 2.0	2db	2db
Mikrofonbemenet	1db	1db
Fejhallgató-kimenet	1db	1db
Vonalbemenet	1db	nincs
SPDIF	bemenet	kimenet
FireWire (IE1934)	nincs	1+1mini

FREECOM BEATMAN FLASH RECORDER 256

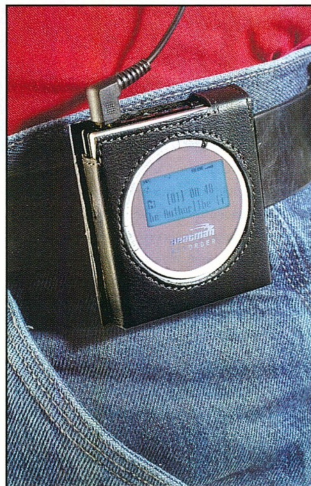
> **Info:** www.multimedia.hu

A ZSEBHIFITORONY. Igazán szerencsésnek érezhetem magam, hogy a Freecom cég MP3-lejátszóinak eddigi összes generációját én tesztelhettem lapunk számára. Szinte repestem az örömtől, amikor a legújabb, 256 MB memóriával ellátott Beatman Flash Recorder is az én kezeim között landolt. A dolog érdekessége, hogy igazából nem is vagyok valami nagy zenehallgató, legalábbis nem olyan értelemben és nem abban a formában, ahogyan ezt a hordozható lejátszók iránt mutatott érdeklődésem alapján sokan feltételezhetik. Soha nem tartoztam azok közé, akiknek folyamatosan discman vagy walkman volt az oldalukra applikálva, és igen ritkán mutatkoztam az utcán fülhallgatóval feldíszítve. A zenehallgatás számomra mindig is egyet jelentett a minőségi zene megfelelő berendezésen történő nyugodt, átszellemült élvezetével, és nekem valahogy a hordozható lejátszók nem teljesen jöttek be ilyen célra. Tisztában vagyok vele, hogy a nagyvárosi forgalom zúgásában, akár az utcán sétálva, akár tömegközlekedési eszközökön nyomakodva igazából esély sincs arra, hogy a fentebb felvázolt, nyugodt műélvezet megvalósulhasson, de ha a környezet kellemetlenségein kívül még egy akadozó lejátszó rossz hangminősége is hozzáadódik a negatív jelenségekhez, akkor már egyenesen értelmetlennek tartom még a próbálkozást is. A Freecom hordozható lejátszói óriási fejlődésen mentek keresztül az elmúlt másfél év alatt. Az első generációs, még 8 cm-es CD lemezről működő Beatman sorozat óta a cég egyre jobban és egyre nagyobb sikerrel igyekszik megvalósítani az ideális hordozható lejátszót. A második generációs CD-s Beatman után merészen váltottak a memóriakártyás Beatman Flash-re, és most itt van az általam nemes egyszerűséggel csak zsebhifitoronynak becézett Beatman Flash Recorder.

KÍVÜL-BELÜL NAGYOBB. A Beatman Flash Recorder kicsit nagyobbra sikerült, mint elődje, a sima Flash sorozat, ez minden bizonnyal a beépített memória nagyságának és az integrált FM rádiónak köszönhető. A mérete azonban így sem vészes, gyakorlatilag ingzsebben, farzsebben is hordható, bár véleményem szerint nem szabad ilyen mostohán bánni egy ilyen aranyos szerkezettel. Rögtön szembetűnik, hogy kezelőgombjait, pótmétereit némileg praktikusabban helyezték el, mint elődjén. Végre kapunk hozzá a fülhallgató zsinórján fityegő távirányítót is, nem kell tehát a nyakunkban lógó, vagy a zsebünkben lapuló lejátszó után matatnunk, ha valamit állítani szeretnénk a készüléken. A külső a szokásos, ezüstös árnyalatokból áll, szerintem a Beatman Flash kicsit szelídebben nézett ki (talán a kék műanyag betétek tették vidámabbá), a Beatman Flash Recorder sokkal komolyabb készüléknek tűnik – és valójában így is van. A legnagyobb változás a felvételi lehetőség látványos bővülése: míg elődjével csak diktafonként tudtunk alacsony részletességű hangot rögzíteni, az új változat már Hi-Fi minőségű MP3 rögzítést ígér, amelynek forrása az analóg bemeneten kívül a beépített FM rádió is lehet. A zsebhifitorony elnevezés nem túlzás tehát, ugyanis a felvétel minősége 160 Kbit/sec esetén hihetetlenül jó, különösen a készülék méretét figyelembe véve. A felvétel során nem csak külön-külön állományokba tudunk szakaszosan rögzíteni, de a Record gombocska megnyomásával ideiglenesen megállíthatjuk a rögzítést, majd az ismételt gombnyomással folytathatjuk a felvételt ugyanabban a fájlban – a felfüggesztett felvételre a villogó Record lámpa figyelmeztet, amely a felvétel során egyébként folyamatosan világít, így mindig tudjuk, hogy a kis készülék éppen mit művel. A felvétel hosszának, mennyiségének a beépített memória szab határt. A Beatman Flash Recorder két változatban kapható, a 128-as jelölésű 128 MB belső memóriával, a 256-os értelemszerűen 256 MB-nyi memóriával rendelkezik. Elődjével ellentétben a belső memória nem egészíthető ki további modullal, tehát azzal kell beérnünk, amit gyárilag beépítve kapunk. Ezért talán érdemes a 256 MB-os változatra spórolnunk, amely ugyan jóval húzósabb áron kerül a boltokba, mint a 128-as alapváltozat, de a 256 MB memória már elegendő lehet (tudom, az Apple iPod-felhasználók most jót mosolyognak). Az FM rádió nagyon szépen működik – természetesen megsínyli a komolyabb vevőberendezés hiányát (antenna nuku), de lakásban, utcán, hegyoldalon egyaránt kielégítő minőségben tudtam vele a helyi adókat fogni, a tesztfelvételek visszahallgatása során pedig megállapítottam, hogy technikailag nincs semmi kifogásolható a készülék rádiós részében. A felvételi képességet azonban mégsem a rádiós forrásból történő hangrögzítéssel ellenőriztem, hanem egy asztali CD-lejátszó kimenetére kötve próbáltam kipuhatolni, mit tud a Beatman Flash Recorder. A 160 Kbit/sec átvitellel felvett állományok meglepően jól szóltak – ha ugyanazt a zeneszámot beolvastam CD-ről a számítógépen, és szoftveresen tömörítettem MP3-ba, csak megfelelő codec és a legjobb minőségi beállítások esetén tudtam a Beatman Flash Recorder felvételi minőségét reprodukálni. A kis készülék beépített MPEG tömörítő motorja tehát igen jól dolgozik, de felvétel során eszi ám az elemet! A termék meg-







vásárlásakor jócskán elvékonyodó pénztárcát érdemes inkább újratölthető akkumulátorok használatával kímélni, ugyanis a Freecom bájos készüléke a legjobb tartós elemeket is képes 5-7 óra alatt felemészteni, különösen akkor, ha fel is veszünk vele. Elődjéhez hasonlatosan a gyenge elemet nem csak a kijelzőn található elem-ikon jelzi, de a lejátszásban is jól hallható hibákat vét, ha a nafta kezd kifogyni alóla. A lejátszó algoritmus egyébként nem túl finnyás, állandó és változó bitrátájú állományokat egyaránt nagy precizitással képes lejátszani, akár 48 KHz-es mintavételezés esetén is, egészen 320 Kbit/sec átvitelig. Felvételkor természetesen ilyen magas paramétereket nem használhatunk, de a kevés memória miatt ennek nincs is sok értelme – ellenben diktafon üzemmódban akár 16 órányi anyagot is felvehetünk vele, bár ezzel a minőséggel nem fogunk a legjobb hang kategóriában indulni az Oscar-díjért való versengés során. A nagyobb méret tehát minden tekintetben nagyobb tudást rejt, így megbocsátható, hogy az új jövevény az előző Beatman Flash lejátszónál egy kicsit nagyobbra sikerült. A hangtechnikai megvalósítás szempontjából tehát rendkívül összeszedett koncepció jellemzi a Beatman Flash Recordert, és úgy hiszem, erről nem is érdemes többet áradozni.

SEMMI NEM TÖKÉLETES. Lássuk most a negatívumokat. Ígérem, nem sok lesz. Sajnos a kezelőfelület működése még mindig nem eléggé logikus, nem túl barátságos. Akárcsak elődje esetében, a Beatman Flash Recorder használata közben is sokszor kívántam a pokolba a tervezőket a nyakatekert megvalósításért. Egész egyszerűen nem logikus. Meg lehet vele barátkozni, és a távirányító tényleg sokat egyszerűsít a helyzeten, de itt a Freecom fejlesztőinek még kellene egy kicsit tanulniuk. A másik, kevésbé megbocsátható negatív hatás a PC-s kezelőszoftver használata közben éri a szerencsétlen felhasználót: a program ugyan egyszerű, de rossz. Igen, ez a megfelelő szó: rossz. Ideje lenne már valami olyan fájlkezelőt fabrikálni a Beatman Flash lejátszókhoz, amely Juke-Boxszerűen segítene a felvételeink nyilvántartásában, kezelésében (ne adj Isten, az ID3 adatok rendszerezésében, változtatásában), valamint a lejátszóval való kommunikációban (letöltés/feltöltés) egyaránt – és persze mindezt kényelmesen, gyorsan. Tudom, ilyen szoftver nincs, és nem is lesz, de ahogy jó apám szokta mondani a kínai rakodómunkás jelszavát idézve a világon található összes nőnemű egyed meghódításával kapcsolatosan: törekedni azért még lehet! A mellékelt program ugyanis olyan, mint egy mindenféle tudás nélküli fájlkezelő, amely a könyvtárak tartalmának megjelenítésén kívül még annyit tud, hogy tudunk vele állományokat mozgatni a lejátszó memóriájába és onnan vissza a PC-re. 256 MB anyag felmásolása egyébként jó sokáig tart, de ez abszolút nem is zavarna, ha a kedves program nem ugrana fel minden egyes állomány megkezdésekor a legfelső ablakra. Ez rendkívül idegesítő, így kénytelen voltam a második monitorra száműzni (ott ugrálhat, amíg én az elsődleges kijelzőn dolgozgatok), de nem csodálkoznék rajta, ha valaki idegbajt kapna tőle (képtelenség bármit is kezdeni a géppel, ha a lejátszó fájlkezelője 20 másodpercenként előtérbe tolakodik). A konklúzió tehát meglehetősen lehangoló: amilyen jó a lejátszó technikai kivitelezése, olyan összecsapottnak és pofátlannak tűnik a körítés, amelyet szoftver formájában kapunk hozzá. Sokkal, de sokkal egyszerűbb lenne, ha végre úgy valósítanák meg a fájlok kezelését, hogy a lejátszó memóriája kivehető lemeznek látszódjon, mint az egyszerű kártyaolvasók esetén. Akkor nem kellene a lejátszó saját, elmebeteg programjával vesződni, hanem Windows Commander vagy Explorer használatával idegroham nélkül megoldható lenne a dolog – a lejátszóhoz kapott program amúgy sem nyújt semmi más extrát az esetleges firmware frissítésen kívül, mint egy csupasz fájlkezelő. Legnagyobb bánatomra se a Windows Media Player, se más egyéb multimédiás programok nem kezelték „Portable Music Device" címszó alatt a készüléket, pedig hát USB eszközként szépen látszik a hardverek között. Ki is dühöngtem magam, ennyit a szoftveres dolgokról.

VÉGEREDMÉNY. Szerencsére a kezelőszoftver felett érzett elkeseredésem pillanatok alatt elmúlik, ha magát lejátszót veszem górcső alá. Teljesen profi kivitelezés némileg sajátos felépítésű kezelőfelülettel. A hangminőség minden tekintetben etalon, a készülék mellé kapott Sennheiser fülhallgatók csodás minőségű zenével ajándékozzák meg az igényes tömörítésű MP3 állományok tulajdonosait. A rádió jól használható, a felvétel minősége nagyon szép. Kell ennél több egy hordozható lejátszótól? Nem nagyon. Ha az ára kicsit lejjebb csúszik (jelenleg még drága, de hát minden újdonság így kezdi), akkor bizony a szoftver és a sajátos kezelőfelület ellenére is megérdemli a maximális pontszámot, most viszont egy kicsit szigorúbb leszek. Ennek ellenére csakis ajánlani tudom, a zsebhifitorony még így is megéri az árát! **PPÉTER**



RETRO KUCKÓ

Sorozatunk e részével elérkeztünk 1982-höz. A mikroszámítógépes (hobbi)kultúra szempontjából talán az egyik legfontosabb évről beszélhetünk. Túl vagyunk az első generációs, nagy tételben gyártott számítógépeken, és egyre nagyobb tömegek kezdenek érdeklődni a számítógépek iránt. Ezt az érdeklődést több száz (!!!) kisebb-nagyobb számítógépgyártó társaság próbálja meg kielégíteni a világon több-kevesebb sikerrel. A kínálat sokszínű, és bár van számos olyan nagy gyártó, amelyik tömegesen értékesít egy-egy típust, igazi piaci dominanciáról egyik esetében sem beszélhetünk.

A piac azonban ettől az évtől kezdve érezhetően kezd átalakulni. Megjelenik néhány olyan típus, amely az elkövetkező években jelentős hangsúlyt kap, és egyre kevesebb olyan új fejlesztésről beszélhetünk, amelyiket nagy tömegben tudnak értékesíteni. A kis szériás, szoftveresen kevésbé támogatott gépek mozgástere egyre szűkül.

Színre lép azonban két olyan számítógép ebben az évben, melyek a kilencvenes évek elejéig meghatározó szereplőivé válnak a mikroszámítógépes piaci szegmensnek. Januárban a Commodore bemutatja a C64 prototípusát, mely végül ugyan csak szeptemberben kerül nagyobb tömegben a boltok polcaira, ám akkortól kezdve feltartóztathatatlanul megkezdi hódítását az egész világon. A Sinclair Research áprilisban jelenti be a ZX Spectrum típusú számítógépét, amely a vásárlóknak már júniustól elérhetővé válik, és igen rövid idő alatt meghódítja elsősorban Európát, de a világ összes tájára is eljut...



ZX82. A ZX81 piaci bevezetése és igen barátságos fogadtatása, no meg természetesen az óriási piaci siker után a mérnökök továbbra sem ültek tétlenül a Sinclair Research Limited íróasztalainál. A cél Sir Clive Sinclair újabb elképzelésének megvalósítása, egy kicsi, színes és legfőképpen olcsón előállítható, a tömegek számára elérhető, ám relatíve komoly tudású számítógép elkészítése volt. A munkálatok ZX82 fedőnév alatt folytak, és igazából a piac is ezen a néven várta a gépet a Sinclair eddigi hagyományaihoz hűen. Az új fejlesztés alapvetően más volt, mint elődjéé, hiszen míg a ZX81 esetében tulajdonképpen csak tökéletesített ZX80-ról beszélhetünk, addig a ZX82 jelentős újdonságokat vonultat fel. A rokonság természetesen letagadhatatlan, de az olyan újdonságok, mint pl. az alapgépben lévő memóriaméret nagysága, az új billentyűzet, a sokkal jobb BASIC, a bővíthetőség és természetesen a legfontosabb, amiről a gép végül a nevét is kapta, a színes megjelenítés képessége teljesen új számítógépet eredményeztek. Az új géppel a Sinclair Research bátran állhatott ki az olyan, már piacon lévő riválisokkal szemben, mint a BBC Micro, a TI99/4, az Atari800 vagy a VIC20, hogy csak a legismertebbeket említsem.

ZX SPECTRUM, ISSUE 1. Nagy vonalakban tekintsük át, miből is állt az első szériás Spectrum vas szempontjából. Az első, ami azonnal feltűnő, hogy a gép kicsi és könnyű. Mérete mindössze 232x144x30 mm, súlya pedig csak 552 gramm. És szép. Ez persze szubjektív vélemény, vitát nem vagyok hajlandó nyitni róla, inkább nézzük, mi van a belsejében.



- Zilog Z80A, 3,5 MHz processzor
- 16 Kbyte ROM, ebbe a BASIC és a gépet vezérlő alaprendszer van belezsúfolva
- 16 vagy 48 Kbyte RAM. Mivel a két verzió árában nem különbözött lényegesen (£125 illetve £175), így a nagyobb memóriájú modell terjedt el, a 16K-s gyártását körülbelül 60000 példány után leállították. Érdekesség, és talán egy kissé legenda is, hogy a 16K-s modell arról volt felismerhető, hogy a billentyűzet színe egy halvány árnyalattal világosabb volt, mint a 48K-s társáé, illetve a dobozon található ZX Spectrum felírat nem volt fehérre festve.
- Hang: 1 csatornás, beépített mono csipogó. Kétségtelenül nem a hang volt a Spectrum erőssége, de az elődökhöz képest jelentős előrelépésnek számított, hogy egyáltalán volt hangja. Ügyes programozással szerencsére a gép a gyengécske bíp-bíp-prütty helyett egészen szépen is tudott muzsikálni.
- Grafika: 256*192 képpontos grafikus képernyő, 8 színnel. A Spectrum csak ezt az egy grafikus módot ismeri, és mindig ebben is dolgozik. A 32*24 karakteres képernyőt is mindig a grafikus képernyőn látjuk. A grafika érdekessége, hogy karakterhelyenként (ez 8*8 pixelt jelent) lehet a színeket beállítani egy papír és egy tintaszínre, ami nagyon jelentős megkötésnek számít. Lehetséges további attribútumként a karakterpozícióban villogást, illetve a megadott tintaszínt világosabb fényerejűvé állítani.

  Ezen túlmenően a képernyő keretének színe állítható be mindössze a 8 alapszínből. Sprite vagy egyéb grafikai huncutság nincs. Ha nagyon kritikusan akarjuk megközelíteni a Spectrum grafikáját, akkor mondhatjuk rá, hogy nagyon harmatos, mi tagadás, kicsit lassúcska is. Ennek ellenére a programozók csodákat alkottak vele, sőt talán ez a jellegű grafika is hozzátartozott a gép bájához.
- Billentyűzet: 40 darab, elsőre rendes billentyűnek tűnő gomb. Ez azonban csak a látszat, a gumibillentyűk alatt szinte ugyanaz a fóliás megoldás van, mint a ZX81 esetében. Persze ez így már a mozgó érzet miatt sokkal jobban használható, az egyetlen igazán gondot jelentő dolog az, hogy egy billentyű akár 5-6 féle műveletre is használható megkeserítve ezzel a géppel ismerkedők dolgát, feltételezve, hogy a tanuló programozni, és nem játszani akar.
- Kapcsolat a külvilággal: bővítőport a gép hátulján (Z80 bus), kazettás magnó csatlakozó és RF kimenet, amelyen keresztül közvetlenül lehet a gépet színes vagy fekete-fehér tévéhez csatlakoztatni.

JAVA EMULÁTOROK JÁTÉKOKKAL

http://www.spectrum.lovely.net/
http://www.twinbee.org/hob/



Feltétlenül meg kell emlékeznünk az ULA chipről, amely a gépben a legnagyobb és legtöbb lábú IC. Ez a chip állítja elő a színes grafikát, felelős a billentyűzet vezérléséért és a magnót kiszolgáló soros vonalat is kezeli.

A SIKER OKAI. A hardver áttekintése után azt bátran megállapíthatjuk, hogy a Spectrumnak nem a hihetetlen és semmihez sem hasonlítható tulajdonságai azok, amelyek miatt a tömeg extázisban rohant a boltokba vásárolni. Viszont a riválisokhoz képest alacsony ára (megjelenésekor pl. a 48K-s modell sem került annyiba, mint a VIC20) és az árához képest jó teljesítménye, egyszerűsége valamint felhasználóbarát léte már fél siker volt.

A másik fele túlnyomórészt a géphez hamar kialakult bőséges szoftverválaszték volt. Elsősorban (természetesen...) játékból volt kiemelkedően nagy kínálat, méghozzá az addig megszokott színvonaltól általában felfelé eltérőekből. Még a 16K-s verzióra is sok, még ma is kellemes emlékeket ébresztő játék jelent meg (pl. Jetpac, Trans-Am), 48K-sra pedig egyenesen hihetetlen alkotások készültek számos álmatlan éjszakát okozva ezzel az újdonsült géptulajdonosoknak.

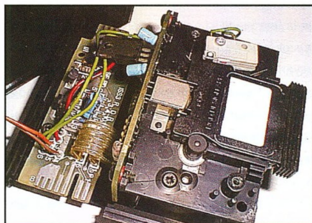
Felhasználói program téren a kínálat némileg szegényesebb, de a Spectrum ilyen téren sem szégyenkezhet, tudásához és lehetőségeihez képest meglepően jól használható alkotások születtek, mint pl. a Tasword vagy a VU-Calc, hogy csak ezt a két nagynevű klasszikust említsem.

A siker további okaként feltétlenül meg kell említeni még a remekbe szabott felhasználói kézikönyveket és a programozási útmutatót. Utóbbit annak írták meg, aminek meg kellett írni egy ilyet: igazi tankönyvnek, amely nem száraz és emészthetetlen, hanem közvetlen és érthető nyelven szólt olvasójához. Jó néhány okot lehetne még felsorolni, mely a siker kialakulásához hozzájárult, vagy talán pont a gép sikere miatt jött létre. Így pl. a szoftverek mellett szintén nagyon hamar lettek elérhetők a gépről szóló könyvek, folyóiratok, melyek a tanulást, a felhasználást és a közösségi életet nagyban segítették. Magyarországon is ehhez a géphez kapcsolódóan jelent meg az első játékos lap, a mára már legendává vált Spectrum Világ. Az összesen 25 számot megért újság szkennelt verzióját teljes terjedelemben olvashatjuk az interneten is, itt: http://www.muskatli.hu/pettingmaster/News/SpV/ujspv.html.

KIEGÉSZÍTŐK. Feltétlenül szót kell emelni a Spectrummal kapcsolatban a géphez kapható kiegészítőkről is, bár a hely szűkösségére való tekintettel csak pár szóban van erre lehetőség.

Ugyan az alapgép nem volt ellátva minden földi jóval, hiszen még joystickcsatlakozó sem volt rajta, a bővítőport segítségével azonban mindenféle hardver illesztésére nyílt lehetőség. Felsorolni lehetetlen, csak pár példa: ZX Printer, ZX Interface 1-2, ZX Microdrive (gyors minikazettás egység kb. 100 Kbyte kapacitással, akár külön cikket is érdemelhetne), temérdek joystickillesztő modul, RS232, digitalizáló stb.

Még egy érdekesség: a ZX Interface1 segítségével akár 64 darab Spectrum volt hálózatba köthető, egy IF1-re legfeljebb 8 db Microdrive volt csatolható. Már majdnem munkára is lehetett használni a kis gépet.





EVOLÚCIÓ. A Sinclair cég a Spectrumot fokozatosan továbbfejlesztette. Először csak a kezdeti gondjaikat orvosolták, mint pl. a túlmelegedést és az ebből adódó instabilitási nehézségeket, illetve folyamatosan korszerűsítették a gép belsejét.

Az első látványos átalakulás 1984-ben következett be, amikor megjelent a ZX Spectrum+. Az új gép végre teljes értékű billentyűzetet kapott, és nyoma sem volt már az elődök melegedési és instabilitási problémáinak. A billentyűzet és a gép új külalakja az időközben piacra került Sinclair QL-től származott. A QL-ről egy későbbi cikkben majd még esik szó. 1986 elején újabb komoly változás, megjelenik a Spectrum 128K. Kinézet szempontjából majdnem Spectrum+, bár kicsit nagyobb nála. A memória és a ház méretének növekedése mellett egyéb újdonságok is felbukkannak: RS232, RGB és külső numerikus billentyűzet-csatoló, valamint új hanggenerátor, amely immáron 3 szólamú, de még mindig mono. Új, 128-as üzemmódú BASIC-et készítenek a géphez, emellett azonban elindítható 48K üzemmódban is. De ami a legfontosabb, az új gép a régi programok (szinte) 100%-át képes futtatni.

1986-ban a Sinclair cég csődközelbe jutott egy balsikerű fejlesztés, a C5 kódnevű elektromos kisautó miatt. Ezért a cég kénytelen volt megválni a számítógép-részlegétől, melyet az Amstrad vásárolt fel 5 millió angol fontért. Új fejlesztések kezdődtek, de nagy előrelépést már nem vittek véghez.

1987-ben megjelent a Spectrum +2, beépített magnetofonnal. 1988-ban megjelent a Spectrum +3 beépített 3"-os floppyval. Mindkét új modell a 128-as alapjaira épült. Ez azonban kevés volt már ahhoz, hogy a konkurenciával versenyben tudjanak maradni.

1988 végén az Amstrad leállította a Spectrum modellek gyártását.

1989 - és megjelennek a klónok... De ez egy másik történet.

ÉS MI VAN MOST? A Spectrumot kevés ember felejtette el, akinek valaha is kicsit komolyabb köze volt hozzá. Sinclair klubok a mai napig vannak, a géphez folyamatosan barkácsolnak lelkes emberek hardver-kiegészítőket, még új szoftverek is jelennek meg. Emulátorból bőséges választék áll rendelkezésére, és szinte az összes régi Spectrum program fellelhető az interneten, köszönhetően a rajongóknak és annak, hogy kiadójuk a legtöbbet freeware-ré minősítette. Tehát akkor mi is van most? Csak ennyi: a Spectrum még mindig él. ■ BRAZIL

> LINKAJÁNLÓ

http://sinclair.hu/ (Nagyon jó magyar Sinclair honlap, szinte az összes fontos link-kel és érdekes információkkal)
http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/
http://www.worldofspectrum.org/
http://raww.org/ (ZX Spectrum DEMOSCENE!!!)
http://tzxvault.retrogames.com/ (Program hegyek)
http://t.webring.com/hub?ring=spectrum



PLEXTOR
PLEXWRITER PREMIUM

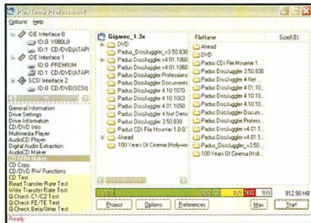
> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200

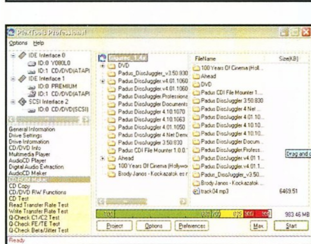
AZ UTOLSÓ MOHIKÁN. Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer ezzel a mondattal fogok kezdeni egy cikket: a Plextor utolsó CD-RW írója járt nálunk tesztelésen. Furcsa érzés, még leírni is. De ez a valóság: a PlexWriter Premium valóban az utolsó Plextor meghajtó a CD-RW írók sorában. Nem kell megijedni, a cég mostantól a DVD-írókkal folytatja majd legendás termékeinek sorát, de akárhogyan is csűrjük-csavarjuk a szót, egy korszak mindenképpen véget ért a Premium meghajtó megjelenésével. A Plextor fejlesztői minden bizonnyal érezték, hogy a búcsú nem lehet akármilyen. Előző, 48x-os írójuk (megérdemelten) közönyös piaci fogadtatása után apait-anyait beleadtak az 52x-es meghajtó fejlesztésébe. Olyannyira sok puskaport sikerült eldurrogtatniuk, hogy végül az 52x-es íróból két változat készült: az átlagos, mondhatni az előző, 48x-os meghajtójuknál pusztán egy kicsivel gyorsabb, de semmivel sem jobb Plextor PX-5224TA, és a full extrás, a fejlesztések minden gyümölcsét felvonultató (és épp ezért jóval drágább) PlexWriter Premium. A meghajtót egyébként egyes országokban PX-5232TA néven forgalmazzák, de nálunk – és Európa nagy részén – Premiumként kerül a boltokba, ezért én is így fogok rá utalni a cikkben. A CD-író piacról már szintén kivonult Yamaha CRW-F1 meghajtója óta nem volt olyan CD-író előttem, amely ilyen gazdag a különleges képességek, extra szolgáltatások terén. A dobozos változat ízléses csomagolásán nem győzik felsorolni azokat a kvalitásokat, amelyek kiemelik ezt az írót – nem csupán a szürke átlagból, de még a Plextor termékek közül is. Nézzük hát sorban, mivel próbál a Plextor levenni minket a lábunkról.

POWEREC. A Plextor írókban már korábban is találkozhattunk a PoweRec technológiával, amely nem engedi, hogy rosszabb minőségű lemezeinket túl gyors sebességgel írjuk meg. A Premium íróban a PoweRec olyan jól sikerült, hogy szinte lehetetlen vele rossz minőségű lemezt írni (mármint nem megfelelő sebesség kiválasztásával), viszont a valóban gyors írásra alkalmas korongokat engedi 40x-esnél, vagy annál is gyorsabban égetni. A legjobban akkor ámultam el, amikor a 90 perces Primedisc lemezt 24x-es írásra saccolta (egyébként ez a korong a gyártója szerint 24x-es sebességre ajánlott, de eddig nem volt olyan íróm, amelyik 16x-osnál gyorsabban úgy tudta volna megírni, hogy a végeredmény nekem megfelelő minőségű legyen). Hiszi a piszi, gondoltam, de amikor a 90 percnyi anyagot 24x-es sebességgel kiírtam, majd a tesztlemezt visszahelyeztem minőségi ellenőrzés céljából, akkor finoman szólva is leszakadt az arcom a döbbenettől! A tesztlemezek olyan jó minőségűek lettek, mint amikor ugyanezt a 90 perces korongot más írókkal 4x-esen és 8x-osan írtam meg! Már itt éreztem, hogy valami olyasmit kaptam a kezeim közé, mint amikor annak idején az első Plextor írómat beszereztem a megboldogult 2x-es HP íróm menybemenetele után. Az írási minőséget a 48x-os Maxell korongokkal folytattam, amelyek ugyan az első szériákkal ellentétben már nem Taiyo Yuden, hanem Ritek gyártmányúak, de azért bíztam benne, hogy megállják a helyüket. A Premium írót azonban nem lehetett becsapni. Míg a Taiyo Yuden-féle, 48x-os Maxell lemezt zokszó nélkül engedte teljes sebességgel írni (A sebesség a 80-ik percnél, az a lemez végén 54x-es fölé csúszott picivel átlagosan 40x-esnél is gyorsabb tempót eredményezve!), addig bizony a Ritek-féle Maxell lemezt szigorúan a 40x-es határon tartotta. Kíváncsiságból azért kikapcsoltam a PlexTools programban a PoweRecet, és ráerőszakoltam a Ritek lemezére is az 52x-es tempót. Az eredmény meglepően jó lett, de a visszaellenőrzés során a tesztprogram a Taiyo Yuden korongján jóval kevesebb C1 hibát talált, míg a Riteken bőven akadt C2 típusú hiba is. Ettől függetlenül a megírt lemezek mindegyike kitűnően olvasható (lásd a külön keretes írást a C1-es és C2-es hibákról), ami megmutatja, milyen jó minőségben ír a PlexWriter Premium. A tesztet a 40x-esre szavatolt SkyMedia CD-R lemezekkel folytattam, de ezeket az író első körben csak 24x-esen volt hajlandó megírni. Miután azonban leteszteltettem a PlexTools programban található, kimondottan az üres lemezek fizikai karakterisztikáját bevizsgáló rutinnal a lemezt, a program már rögtön 40x-es tempót ajánlott fel hozzájuk. Amikor bátran újfent kikapcsoltam a PoweRecet a Sky lemezek írásakor, az 52x-esen megírt Sky korongok minőségi eredményét is elégedetten figyeltem: az író ehhez a lemezhez is olyan írási stratégiát talált, hogy korábban csak 24x-es és 32x-es sebességgel megírt (ugyanilyen) Sky korongok esetében láttam ilyen jó eredményt. A Premium író egyébként 8x-osan olyan minőségben ír Audio CD-t, hogy a régebbi CD-írók általam is dicsőített, 1x-es és 2x-es írás mellett felmutatott írási minőségét sok esetben játszva felülmúlja – természetesen ez az alkalmazott lemez függvénye is, és kéretik szubjektív véleményként értelmezni.



GIGAREC. Már most érzem, hogy a PlexWriter Premium minden képességét lehetetlen ismertetni egy ilyen kis terjedelmű cikkben, de azért folytatom a GigaReckel. A GigaRec a Sanyo által kifejlesztett HDBurn technológiára erősen hasonlító módszer (könnyen lehet, hogy a két dolog egy és ugyanaz, bár a megjelölt, elérhető kapacitások különböznek). Az eljárás lényege, hogy a szabványosnál rövidebb optikai jelek rögzítésének köszönhetően több adatot írhatunk fel ugyanazokra a lemezekre a normál írási módhoz képest. Érdekesség: a Yamaha Audio CD-íráshoz kifejlesztett eljárása pont fordítva dolgozik, ott a nagyobb – de jobban olvasható – jelek csökkentik a lemez névleges kapacitását, itt pedig a kisebb – de rosszabbul olvasható – jelek adnak to-





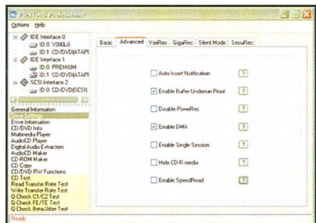
vábbi „helyet" a lemezeken. A GigaRec tehát kilép az eredeti CD-R szabvány diktálta ösvényről, egyfajta sűrűbb adatrögzítést valósít meg, amely minden bizonnyal az olvashatóság rovására megy, ha az olvasónk nincs kifejezetten felkészítve az ilyen módszerrel írt lemezek olvasására. Sajnos egyelőre a PlexWriter Premium meghajtón kívül egyetlen olyan drive sincs, amelyik kimondottan támogatná a GigaRec (vagy HDBurn) módban írt lemezek olvasását, de állítólag több régebbi Plextor meghajtóhoz lesz firmware frissítés ez ügyben - más gyártók meghajtói vagy olvassák ezeket a lemezeket, vagy nem – nem volt módom ezt széles körben tesztelni (egyelőre vegyesek a tapasztalataim). A GigaRec mód a PlexTools programban aktiválható, ott állíthatjuk be, milyen mértékben kívánunk élni az adatsűrítéssel. A lehetőségek: 1.2, 1.3 és 1.4. Nemes egyszerűséggel úgy számolhatjuk ki a kiválasztott GigaRec mód által elérhető kapacitást, hogy a behelyezett üres CD-R lemezünk eredeti méretét megszorozzuk a misztikusnak tűnő számokkal. Fürgébb elméjű olvasóim mindjárt rájöhettek, hogy 700 MB-os (80 perces) lemezre így 980 MB is felírható (1.4-es GigaRec módban), de tapasztalataim szerint az 1.2-es és az 1.3-es mód használata üdvözítőbb, az 1.4-es módban írt lemez már nagyon-nagyon nehezen visszaolvasható a PlexWriter Premium számára is, míg a kisebb sűrűséggel írt lemezeket más DVD-ROM olvasókban több-kevesebb sikerrel felismertettem. Nem tudom, hogy a GigaRec mód alkalmas-e hosszú távra tervezett, bombabiztos archiválásra, de gyanúm szerint nem igazán erre való – viszont egy-két éven belül amúgy is értéktelenné váló kacatok ideiglenes és helykímélő tárolására vonzó alternatívát nyújthat. Adóbevallásunkat és céges adatainkat tehát ne így őrizzük meg. A 90 perces lemezek esetében a GigaRec még nagyobb kapacitással kecsegtet, de ott már végképp csak az 1.2-es módban szabad írni: tesztjeim szerint a 90 perces Primedisc lemezek az 1.2-es GigaRec módban mindenféle lassulás nélkül visszaolvashatók lettek, de az 1.3-as és az 1.4-es tesztlemezek gyakorlatilag olvashatatlanok. A Plextor által hirdetett 99 perces lemezen 1,2 GB rögzítését ígérő szlogen tehát egyelőre még nem valóra váltható, de a GigaRec teljesítményén még sokat javíthatnak firmware-frissítéssel is.

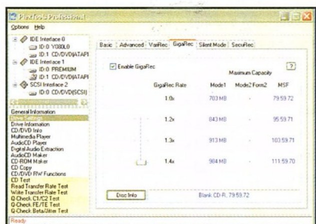
A C1, C2 és CU hibák

Minden CD lemez, még a gyárilag préselt eredeti korongok is tartalmaznak hibákat. Alapvetően három csoportba soroljuk őket (a teljes technikai leírás ennél jóval bonyolultabb, de itt és most ennyi bőven elegendő), C1, C2 és úgynevezett CU hibákat különböztetünk meg. A C1-es és C2-es hibák még javíthatók a lejátszó (vagy CD-ROM olvasó) alacsony szintű hardveres hibajavító algoritmusának köszönhetően (a C1 a könnyebb, a C2 a súlyosabb hiba), a CU jelzésű területek olvashatatlan mintákat jelölnek. A C1 és a C2 hibák majd' minden lemezen előfordulnak, még a gyári, eredeti Audio CD lemezek esetén is igen gyakoriak, de átlagos eloszlásuk és összegük egyfajta mérőszámként értelmezhető, amely a lemez minőségét definiálja. A C1, C2 és CU hibák nem a CD-ROM lemezek adatszektorainak hibái, hanem az alacsony szintű hibákat jelölik, amelyek közvetlenül a fizikai dekódolás során jelentkeznek (tehát minden – zenei, adat, VCD stb. – lemezen előfordulnak). Minél több az egy másodpercnyi dekódolt anyagra jutó C1 és C2 hibák száma, annál több hardveres korrekcióra szorul a beolvasás (Audio CD esetén ezek a hangminőség rovására is mehetnek, lévén ott nincs további hibaellenőrző algoritmus, mint a CD-ROM korongok adatszektoraiban).

SECUREC. Sokan vágynak arra, hogy lemezeiket, illetve a CD-re kerülő adataikat valamilyen szinten levédhessék. A CD lemezek fájlrendszer-szintű titkosítását megnehezíti a tény, hogy a korongon használatos ISO9660 rendszer (illetve annak az idők során kissé módosult, kibővített változata) nem igazán ad lehetőséget ilyesmire (sőt, egyáltalán nem), tehát le kell mondani az NTFS fájlrendszerhez hasonlatos védelmi lehetőségekről. Szerencsére a Plextor fejlesztői olyan trükköt módoltak ki, amellyel a lemezek tartalma levédhető, és csak egy bizonyos segédprogram telepítése után válik olvashatóvá (a jelszó ismeretében). A kis segédprogram természetesen külön is letölthető a Plextor oldaláról, szóval nem kell mindenhová a PlexTools programot magunkkal cipelnünk, ha védett lemezünket alkalmasint nem otthon akarjuk olvashatóvá tenni.

VARIREC. A VariRec tesztelése külön három-négy-oldalnyi cikket megérdemelne. A Plextor korábbi íróihoz is igénybe vehettük ezt az extra szolgáltatást, amely az írást végző lézer finomkalibrálására ad lehetőséget. Ezáltal egy-egy adott CD-R lemezhez megtalálhatjuk azt a tökéletes hardverbeállítást, amely az Audio CD lejátszónkon a – nekünk tetsző – legjobb hangminőséget eredményezi. A legújabb PlexTools változatok már nem csupán egyszerű csúszkán adnak beállítási lehetőséget a VariRec esetén, hanem a behelyezett lemez hordozórétegének típusa szerint is választhatunk.





VÉGSZÓ. Tökéletes. A terjedelmi korlátok miatt nem tudok részletesen kitérni az újraírásra, a meghajtó általános teljesítményére. CD-ROM olvasóként nagyon fürge, az összes eddigi Plextor újraírót maga mögött hagyja elérési és átviteli sebességben egyaránt. Az újraírás elvileg már 32x-es, de Ultra High Speed lemezből az összes létező kapcsolatainkat felhasználva sem tudtunk 24x-esnél gyorsabbat szerezni. A 24x-es újraírás viszont nagyon jól működik! Ha a szerkesztőink jóváhagyják, a következő számban még szívesen visszatérnék egy oldalnyi részletes teszttel, mert ez a meghajtó megérdemelné! Az eddigi legjobb író – méltó búcsú a Plextor részéről a lassan elavulttá váló CD-RW piactól. ■ **PPéter**

Értékelés ■■■■■■■■■■

Pro: Nagyon jó minőségű írás, rengeteg extra képesség, szoftverkörítés

Kontra: A GigaRec marketingje egy kicsit túlzó, jelenleg magas kiskereskedelmi ár (bruttó 34000.- Ft)

10



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Újabb hónap, újabb hírek a linuxos játékok világából. Habár a nagy meleg inkább a strandokra csábít, mintsem a számítógép elé, mégis remélem, hogy azért lesznek páran, akik a linux friss és varázslatos világában kalandozva számtalan friss hírrel gazdagabban térhetnek vissza jól megszokott frissítőjük mellé. Kezdjük hát a mai hírcsokorral.

Sajnos az első hír nem tartozik a legjobbak közé. Az előző számok egyikében már említett FreeCraft projektet a Blizzard felszólítására a készítőknek be kellett fejezniük. A Blizzard ugyanis kifogásolta, hogy a FreeCraft mind a nevében, mind a koncepciójában nagyon hasonlít a saját termékükre. Aki esetleg nem emlékezne, nos, a FreeCraft az egyik első valósidejű és egyben nyílt forráskódú stratégiai játék, amely képes volt a WarCraft II adatfájljait is felhasználni. Azért öröm az ürömben, hogy a fejlesztés Projekt Inferno néven tovább fog folytatódni, igaz, a már említett WarCraft II-kompatibilitás mellőzésével. Akit az új projekt érdekel, az az **irc.freenode.net** #projectinferno csatornáján veheti fel a kapcsolatot a fejlesztőkkel, ugyanis a projektnek egyelőre még nincs site-ja.

SIMULTRANS. Ez a neve a Hansjörg Malthaner által fejlesztett közlekedés- és gazdasági szimulációs programnak, amely első ránézésre nagyon hasonlít a pár éve megjelent Transport Tycoonra. A Linux, BeOS és Windows alatti változattal rendelkező játék a fejlesztő szerint még nem érte el a piacképes állapotot, ám játszani már lehet vele. Vehetünk különféle buszokat, szállító járműveket, hajókat, mozdonyokat és vasúti szerelvényeket, amelyeknek megszervezhetjük a menetrendjét, az útvonalát. A pénzhez jutáshoz figyelnünk kell a gazdaságos üzemeltetésre, az újításokra, tehát szinte mindenre, amit a valós életben is figyelemmel kell kísérnünk a sikeres üzlethez. A játék legutóbbi verzióját illetve leírást hozzá a **www.s-line.de/homepages/simutrans/en/simu.html** címen találhatunk. Még valami, amit talán néhányan nagyra értékelnek: a program elindításakor ki kell választanunk a játék nyelvét, amelyek között – mily meglepő – ott szerepel a magyar is. Ajánlom hát figyelmébe mindenkinek, aki a Sim-játékok iránt érdeklődik.

Folytatva utunkat a nyílt forráskódú és többnyire linux alatti játékok világában, újabb gyöngyszemet fedezhetünk fel. A FligthGear projekt keretein belül a világ számtalan pontjáról közreműködő fejlesztők megalkottak egy repülőgép-szimulátort, amely talán még a Microsoft Flight Simulatorral is felveheti a versenyt. A fejlesztők saját ötleteiket, tapasztalataikat valósíthatták meg, amikor csatlakoztak a projekthez, és ezek azok az ötletek voltak, amelyeket a már létező gyári játékokból hiányoltak.

A hardware-követelmény sem túl nagy: legyen egy OpenGl-t támogató videokártyánk, legalább 400 MHz-es processzor a gépünkben, és persze minél több memória. A szimulátorról azt hiszem, elég annyit megemlíteni, hogy számtalan kiegészítővel, térképpel és repülőgéppel bővíthető, amelyekről egy összegyűjtött linklistát a **www.flightgear.org/links.html** oldalon találhatunk.

TÁNC ÉS ZENE. A **icculus.org/pyddr** oldalon található táncoktató játékot nem viccnek szánták. Itt tényleg az a feladatunk, hogy megtanuljunk táncolni, hogy megismerjük a tánclépéseket. A szép grafika, a jó zene elengedhetetlen feltétele a jó szórakozásnak, amelyet a programban felbukkanó nevetés megpróbál még kellemesebbé és feledhetetlenebbé tenni. Érdemes kipróbálni.

A foci senki számára sem ismeretlen. Játsszák kicsik, nagyok, fiatalok, öregek. A feladat egyszerű: a labdát az ellenfél kapujába kell juttatni. Vagy mégsem? A Soccar nevű játékban autókkal kell a labdát minél ügyesebben és bravúrosabban belőnünk, akárcsak az igazi fociban, igaz, ott autók helyett emberek szerepelnek a pályán. A hálózaton és az Interneten is játszható játék szintén OpenGl-t használ a megjelenítéshez.

A projektnek, mint oly sok más esetben, megint a sourceforge ad helyet: a **soccar.sourceforge.net**-en juthatunk hozzá a program 0.5-ös verziójához, illetve az installáció angol nyelvű útmutatójához. Ugyanitt letölthetjük a Windows alatti verziót is, hiszen a fejlesztők gondoskodtak a Windowst használó játékosok igényeinek kielégítéséről is.









WINE. A legutóbbi cikk óta hivatalosan is megjelent a WineX 3.1. A Transgaming által fejlesztett, a Wine nyílt forráskódú fejlesztésen alapuló, ám a DirectX és a Windows alatti játékok szimulációját elsődleges szempontként kezelő fejlesztés számtalan újításon ment keresztül a legutóbbi verzió óta. Csak pár dolog, amelyet tényleg érdemes megemlíteni erről a kiváló Windows-emulátorról:

- Újabb játékok támogatását implementálták a programba, így például a Morrowind és a Grand Theft Auto: Vice City is nagyszerűen működik az emulációval.
- További sebesség- és grafikai módosításokat hajtottak végre, ezt a változtatást tükrözi többek között a Battlefield 1942 grafikus megjelenése. Az összes, előzőleg nem támogatott, ám a Battlefield 1942-ben megtalálható grafikus funkció támogatottá vált.
- Az átlagos Direct3D teljesítmény a legtöbb játékban 10%-15%-kal emelkedett, illetve a fejlesztők szerint egyes esetekben a fejlődés még ennél is magasabb.
- Jó néhány újabb játék installáló programjának támogatását is implementálták, így például az oly gyakran használt Microsoft megoldást is.
- Néhány régebbi gond kiküszöbölését; így például továbbfejlesztették azoknak a disztribúcióknak a felismerését, amelyek újabb glibc (ez nagyon gyakran használt programozói könyvtár linux alatt) verzióval rendelkeznek, ám nem képesek pár játékot futtatni pont a glibc korlátozásai miatt.
- A mono hangkártyák (mint amilyen az i810) támogatása is belekerült az új verzióba.

A WineX másik képessége, amellyel az egyéb Windows-emulációk fölé emelkedik, a Point2Play funkció, amely most további tulajdonságokkal bővült:

- Most már képes egyszerre több WineX verziót menedzselni.
- Lehetőség arra, hogy a TransGaming témát használja, avagy létező Asztal témákkal dolgozzon.
- Teljes átméretezhetőség.
- A játékok parancssorból történő indítása.

A rövid ismertető után térjünk hát vissza a Wine világába. Legutóbb a WineMM hiányzott a konfigurációs file leírásából, illetve még pár apróság, amelyekre most sort is kerítünk. A WineMM arra használatos, hogy meghatározzuk, mely multimédia-vezérlőprogramokat kell betölteni. Mivel ezek nagyban függnek a rendszerre installált multimédia csatlakozó felületektől (pl.: OSS, ALSA stb.), ezért muszáj beállíthatónak lennie, hogy melyik vezérlőprogramot kell betölteni.

A [WinMM] rész a következőképpen néz ki:

```
[WinMM]
„Drivers" = „wineoss.drv"
„WaveMapper" = „msacm.drv"
„MidiMapper" = „midimap.drv"
```

Minden résznek kötelező kitöltve lennie.

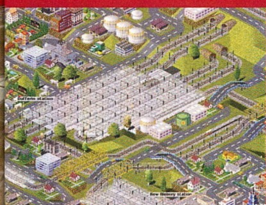
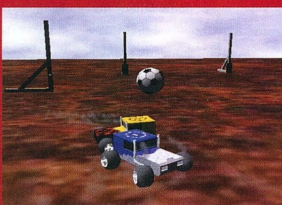
A „Drivers" rész pontosvesszővel elválasztott listája a modulok neveinek, amelyek az alacsonyszintű vezérlőprogramokat (low level driver) tartalmazzák. Az összes itt felsorolt vezérlőprogram betöltődik, amikor az MMSYSTEM/WINMM elindul, és kiajánlja a windowsos program számára a belső eljárásait.

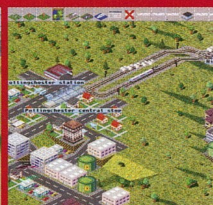
A „WaveMapper" annak a modulnak a nevét tartalmazza, amely a Wave Mapper vezérlőprogramot tartalmazza. Egyszerre csak egy Wave Mapper lehet definiálva egy rendszerben.

A „MidiMapper" a Wave Mapperhez hasonlóan annak a modulnak a nevét tartalmazza, amelyik a MIDI Mapper vezérlőprogramot tartalmazza, és szintén egyszerre csak egy lehet definiálva a rendszerben.

A Wine installálása a már egyszer leírt módon történhet: lehet csomagból telepíteni, ekkor egy előre fordított bináris állomány települ a rendszerünkre, illetve lehet forrásból is telepíteni. Ám a telepítés után az általános beállításokat nemcsak kézzel, a szöveges konfigurációs állományban módosítgatva tehetjük meg, hanem rendelkezésünkre áll a WineSetupTk alkalmazás. Ez egy grafikus, X Window alatt futó Wine konfigurációs eszköz, amely hihetetlenül megkönnyíti a Wine konfigurációjának kimenetelét. Használata a Wine-környezet beállításához a Wine telepítése után lehetséges. A programot a CodeWeavers készítette még 2000-ben azzal a céllal, hogy a Wine-t még jobban desktop-orientálttá és így felhasználóbarátabbá tegye. Természetesen a 2000-es dátumból adódik, hogy a WineSetupTk csak Windows 98-ig ismeri a windowsos operációs rendszereket, így aki Windows Milleniumot, Windows 2000-et avagy WindowsXP-t akar emuláltatni a Wine-nal, kénytelen a saját kezével szerkeszteni a konfigurációs állományt. A programhoz hozzájuthatunk a **cesnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/wine** címen.

Sok újdonság, változás jellemzi ma a linuxos játékszínteret. Ám azt el kell ismerni, hogy bár számtalan megoldás, sok játék van már linux alatt is, mégis egyelőre az a jellemző, hogy Windows alá hamarabb és lényegesen nagyobb számban jelennek meg játékok. Talán a jövőben változni fog ez a kép, mint ahogy a szerverek és az irodai gépek terén ma már egyre több helyen találunk Linuxot. De amíg át nem billen a mérleg erre az oldalra, a linuxosok számára a Windows-emuláció marad az egyetlen megoldás a linux alatt nem létező programok, és így jellemzően a játékok futtatására. A következő részben megnézzük, milyen lehetőségeink vannak a WineX-szel, milyen támogatást találunk hozzá, illetve utánanézünk annak is, hogy mit kezdhetünk a Winelibbel, amely a Wine fejlesztéshez kapcsolódik. ■ Fec



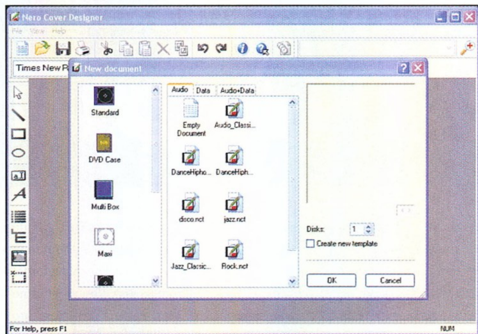
GRAB ROVAT

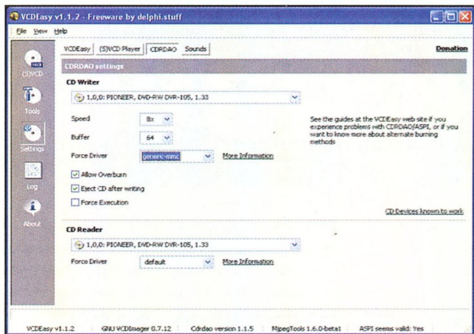
Üdv mindenkinek! Már olyan régóta foglalkozunk a Grab rovat hasábjain a VCD/SVCD készítéssel és a különböző videotechnikai alapfogalmak ismertetésével, hogy lassacskán feledésbe merült a rovat eredeti feladata, témaköre. Éppen ezért nagy örömmel szeretném bejelenteni az egyik legnépszerűbb CD-író program (vagy inkább programcsomag) megújulását. Mire az újság megjelenik, a Nero 6-os változata már letölthető lesz. Az új program kipróbálható változata egészen pontosan július 18-án került ki az Ahead honlapjára, ezzel párhuzamosan már online megrendelhető, megvásárolható a program teljes értékű verziója, a dobozos változat egy hónapon belül kerül majd a kereskedők polcaira. A Nero 6 legfontosabb újítása, hogy a kissé szebbé varázsolt külső mellett komoly multimédiás képességeket kapott, különösen a teljes, Ultimate változat, amely az alapnak számító Nero Burning Rom szoftver mellett számos kiegészítőt is tartalmaz. Eddig is készíthettünk alapszintű menüket, chaptereket VCD, SVCD lemezünkhöz, de az új Nero ennél messzebbre merészkedik, és már bizonyos szerkesztési, komolyabb konvertálási feladatokat is magára vállal – egyelőre nem tudjuk, milyen sikerrel. Mindenesetre a cég honlapján beígért újdonságok és fejlesztések tovább erősítik majd a Nero piacvezető szerepét, hiszen a bejelentéssel párhuzamosan számos CD/DVD-író gyártó és forgalmazó jelentette be, hogy OEM konstrukcióban a Nero programot adják majd a dobozos kitben forgalmazott meghajtóik mellé. Remélhetően a következő számban már kivesézhetem, milyen újdonságokkal kecsegtet a hazánkban is igen népszerű programcsomag hatodik generációja.

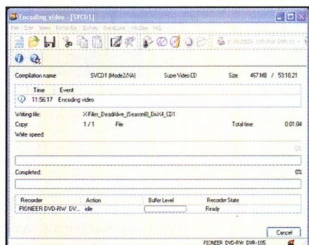
DOLGOZNI CSAK PONTOSAN ÉS SZÉPEN. Legutóbb gyakorlatiasabb témaválasztást ígértem, és most igyekszem ennek megfelelni. Ha minden igaz, akkor most már nagyjából tudjátok, hogy egy-egy forrásállományból a másodpercenkénti képkockák sebességével összefüggésben milyen televíziós szabványú VCD-t, illetve SVCD-t érdemes készíteni. Ne felejtsétek el azt, hogy a legtöbb esetben – internetről letöltött, DVD-forrásból készített AVI állomány esetén – a felbontás egy az egyben nem felel meg sem VCD, sem SVCD készítéséhez. Szerencsére a TMPGEnc program kiváló átméretezési képességgel rendelkezik, de a képarány megtartására, a rendelkezésre álló képterület kitöltésére vonatkozó beállítást érdemes mindenképpen leellenőrizni a program előnézeti képében. Tételezzük fel, hogy a sok-sok cikkolvasás után végre-valahára sikerült szabványos MPEG állományt létrehoznunk a TMPGEnc programmal. A program által kimenetként használt, többnyire MPG kiterjesztésű fájl általában a képet és a hangot egyaránt tartalmazza. VCD esetében a kép MPEG-1, SVCD esetén MPEG-2, a hang mindkét esetben MPEG-1 layer2, 44,1 KHz-es, 224 Kbit sávszélességű, sztereó hangcsatorna. Bizonyos értelemben tehát a végeredmény már összetett formátum, amely – feltéve, ha használtuk a program előre beállított VCD/SVCD sablonjait – pontosan olyan elosztásban tartalmazza a kép- és hangsáv arányosan elosztott adatcsomagjait, hogy ebből a fájlból bármelyik egyszerű CD-író programmal megírhatjuk a VCD/SVCD lemezünket. Az adatcsomagok arányos elosztása azért fontos, mert mindkét formátum esetében az asztali lejátszók szigorúan korlátozott képességeivel kell számolnunk. Ezek a berendezések VCD esetén 1x-es, SVCD lemeznél általában 2x-es olvasási sebességgel dolgoznak. Ráadásul az adatok feldolgozása egy állandó méretű pufferen keresztül, előre definiált adatcsomagok mentén történik. Ezért fontos, hogy az MPEG tömörítő program által elkészített kép- és hanganyag olyan módon legyen összekeverve (mixing) az állományon belül, hogy a feldolgozás során a kép és a hang dekódolása szinkronban tartható legyen az adott sebesség mellett. Ezzel elkerülhető, hogy hiányos, töredékcsomag kerüljön a lejátszó pufferébe. Az ilyen adathiány pillanatnyi megállást, csúnya kép- vagy hanghibát, szünetet okozhat a lejátszás során, amikor a lejátszó kétségbeesetten próbálja a hiányos csomaghoz tartozó, elmaradt adatot kiolvasni a lemezről. A képet és hangot tartalmazó, MPG kiterjesztésű állományunk bizonyos értelemben egyfajta befoglaló formátumnak tekinthető, hiszen egy fájlon belül tartalmaz több adatcsatornát – jelen esetben egy videosávot és egy hangsávot. Ez a legegyszerűbb példája a VideoCD-nek és a SuperVideoCD-nek, amelyek egyébként ennél kicsit többre is képesek. Maradjunk azonban még ennél az egyszerű felállásnál, hiszen legtöbbünk számára az ilyen felépítésű anyag is elegendő egy-egy film, saját felvétel archiválásához. Ha az MPG kiterjesztésű végeredmény elkészült, hogyan lépjünk tovább a TMPGEnc programból?

NERO. A Nero program a fentebb említett, egyszerű felépítésű MPEG állományok kiírására tökéletesen megfelel, ezt már korábban is említettem. Sokan ott követik el a legnagyobb hibát, hogy a Nero programnak nem az előkészített



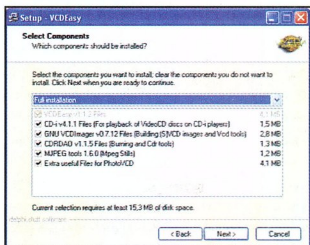






(TMGEnc programmal, vagy más MPEG tömörítő programmal kódolt) MPEG állományt próbálják „beadni", hanem a forrás AVI állományt dobják oda. A Nero ugyan ezt megeszi, de ilyen esetben ő maga próbálja meg az MPEG tömörítést elvégezni. VideoCD esetén általában nem reklamál, mert az MPEG-1 tömörítő a program alaptartozéka, SVCD készítéskor azonban hiányolni fogja az (abszolút nem ingyenes kategóriába tartozó) MPEG-2 modult, és hibajelzéssel leáll. Ám ha be is szerezzük a kérdéses modult, akkor sem érdemes a Neróra bízni a tömörítést. A beépített MPEG-1 és a külön beszerezhető MPEG-2 tömörítő modulok ugyanis gyalázatos minőségben dolgoznak! Még egy laikus felhasználó által rosszul beállított TMPGEnc is szebb végeredményt produkál, mint a Nero saját tömörítő programja. A Nero tehát nem való a forrásállományok közvetlen feldolgozására, csak és kizárólag az előre preparált, kész MPEG fájlokat szabad kiírni vele. A fentebb említett 6-os Nero változat állítólag már jóval fejlettebb (jobb minőségű?) megoldásokkal bír majd, de bizton állíthatom, hogy a célprogramok használata mindig sokkal jobb eredményt ad, mint a sok-sok feladatot egyben elvégezni kívánó csodaprogramok. Minden szoftvert csak arra szabad használni, amire elsődlegesen tervezték, a Nero pedig ugyebár CD-író program, nem MPEG tömörítő! Az egyszerű MPEG fájlokat szépen kiírhatjuk vele, de semmi egyéb feladatra nem alkalmas a VCD/SVCD-készítéssel kapcsolatosan. Kiírásra is csak abban az esetben javasolható, ha az előkészített MPEG állomány csak két adatcsatornát tartalmaz, tehát egy video és egy audio sáv található benne. Az extra, több hangsávot, vagy ki-bekapcsolható feliratokat tartalmazó, bonyolultabb MPEG állományok kiírására egy másik programot javaslok, rögtön itt alább.

VCDEASY. A VideoCD vagy SuperVideoCD kompatibilis MPEG állományunk kiírására legtöbb esetben a Nero program is megfelel, most mégis egy másik programot szeretnék a figyelmetekbe ajánlani. A VCDEasy nevű alkalmazásról van szó, amely mind ez ideig teljesen szabadon használható programként hódított az otthoni VCD/SVCD készítők népes táborában, de mostantól csak korlátozott formában férhető hozzá a regisztrációt mellőzni kívánó felhasználók részére. Ettől eltekintve érdemes esélyt adni neki, mert elévülhetetlen érdemei vannak az SVCD formátum – mint jó minőségű, házilag is összebarkácsolható képlemez – gyors népszerűsítésében. A nevéből talán sejthető, hogy a VCDEasy a VideoCD és SVCD lemezek könnyű, gyors elkészítéséhez ad segítséget. Helyes a következtetés, azonban a program ennél jóval többre képes, bár mi most csak alapszinten fogunk vele megismerkedni. Javaslom az 1.1.5-ös változatnál korábbi verzió beszerzését, mert az még nem tartalmaz semmilyen korlátozást, sajnos az 1.1.5-ös verziótól felfelé már komoly korlátozások kerültek a „free limited version" jelöléssel ellátott programba. Az 1.1.2-es változat letöltéséhez a cikk végén találtok egy URL-t, ebben semmi illegális nincs. Ami a legfontosabb: ez a változat mindent tud, ami nekünk kell. A program telepítése során a teljes változatot érdemes választani, ez nem csupán a VCDEasy lényegét képező alapprogramot rakja fel, de azokat az apróságokat is, amelyekre feltétlenül szükség lesz a teljes értékű VCD/SVCD korongok készítéséhez. Kihangsúlyozom: a VCDEasy nem képes konvertálni AVI és egyéb videoállományokból, a program „csak" a



korábban már előkészített, szabványos MPEG állományok kiírására alkalmas, de ehhez minden elképzelhető segítséget és lehetőséget megad! Nem csak az íráshoz nyújt segítséget, néhány igen hasznos trükkre is képes, többek között a kész VideoCD/SVCD lemezekről balga módon lerángatott DAT kiterjesztésű állományok visszaalakításában is segít, hogy ezeket újra kiírhassuk szabványos képlemezként. A program telepítése után érdemes elvégezni néhány beállítást, különösen a Settings/CDRDAO menük alatt, ahol a CD-írónk paramétereit adhatjuk meg – ha nem tudjuk, hogy írónk milyen natív parancskészlettel dolgozik, akkor a „generic-mmc" általában megfelelő választás lesz. Nem kell megijedni, ha a program még-sem tud majd írni kedvenc CD-írónkkal, hiszen VCDEasy egyik legjobb tulajdonsága éppen az, hogy a CDRWIN programból megszokott BIN/CUE típusú image állományt ad végeredményül, amelyet a legtöbb ismert CD-író programmal gond nélkül felírhatunk majd. Innen folytatjuk legközelebb, addig is próbáljatok megismerkedni a program felépítésével, a bátrabbak biztos rájöttek már, hová kell berángatni az előkészített MPEG fájlokat további feldolgozás céljából.

A VCDEasy szabadon használható változatának lelőhelye:

www.cdgrab.hu/stuff/software/vcdeasy/VCDEasy_v1.1.2_Setup.zip

■ **PPéter**

HARDVER FÓRUM

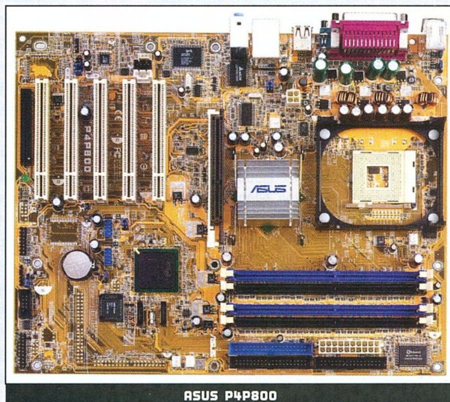
Sziasztok! Ebben a nyári melegben rettentő unalmas dolog ám alaplapokat tesztelni. De nincs mese, muszáj megcsinálni, mert megint vannak kellemes és kellemetlen meglepetésekkel töltött újdonságok. Csak most, csak itt és csak nektek tollhegyre kerül az Intel Springdale – azaz az Intel 865 – chipsetes alaplapok közül az Abit IS-7, meg az Asus P3B800. Remélem, kellően meghatódtatok, hogy az időmet ilyen marhaságokkal töltöm ahelyett, hogy valami kellemes vízparti helyen, árnyas fák alatt hideg sört kortyolgatva nézegetném az idei bikini-felhozatalt .

Vágjunk is a dolgok közepébe, gondolom, mindenki tudja, hogy az Intel nemrég kihozta a Pentium 4 eddigi legjobb, kétcsatornás DDR memóriát támogató chipkészleteit. Ezek pedig az i875 Canterwood és az i865 Springdale. Úgy néz ki, ezek lesznek az eddig egyeduralkodó, ámde sajnos tovább már nem támogatott rambuszos alaplapok utódai, mert teljesítményben kizárólag ezek veszik fel a versenyt, sőt, nem egy esetben le is pipálják azokat. Zárójelben jegyzem meg, hogy nem feltétlenül kell elgagyizni a jó kis Asus P4T 533C, vagy 533R rambuszos alaplapokat. Egy 3,06-os hyperthreadinggel rendelkező procival ezek teljesítménye több, mint elegendő – bármire. Sajnos, az egyik legnépszerűbb rambuszos alaplap, az Abit TH7-II nem támogatja a hyperthreadinget, de nagyobb procival még ez is sokáig életképes. Az új chipkészletekkel csaknem egy időben kerültek bejelentésre a 2,4, 2,6, 2,8, 3,0, és a 3,2 GHz órajelű, 800 MHz belső órajelű, D1 steppinges, hyperthreadinget támogató Pentium 4 processzorok is. Visszatérve a chipkészletekre, a 875 a drágább, tehát az ezzel készült alaplapok is drágábbak, míg a 865 olcsóbb. A különbség – az Intel megfogalmazása szerint – az, hogy a drágább chipkészlet tartalmazza a PAT – Performance Acceleration Technology – memória-gyorsító technológiát, viszont az olcsóbb nem... Ez a PAT dolog még az alaplapok ismertetése előtt megér pár szót. Arról van szó, hogy a PAT segítségével a valóban rendkívül stabilra sikerült 875-ös chipkészlettel jó néhány százalékkal fel lehet gyorsítani az egyébként sem lassú memória-elérést. A PAT kizárólag a 800 MHz-es processzorok használata esetében, tehát 200 MHz-es órajelnél, illetve e fölött működik. Ez a technológia – megint csak az Intel szerint – az olcsóbb, 865-ös chipkészlet által nem támogatott. Ennek okaként csak sejteni engedték, hogy a 865-ös chipkészlet gyengébben sikerült 875-ösökből kerül kiválogatásra. Természetes tehát, hogy ez olcsóbb, hiszen rosszabb is. Ez az újkori mókusvakítás szép példája. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy gyár képes két közel egyforma chipkészlet miatt külön gyártósort üzemeltetni, külön minőségellenőrzést beiktatni stb. Én régóta mondogatom, hogy a világot három dolog viszi előre: az elégedetlenség, az irigység és a kíváncsiság. Ebből a háromból a legutolsó ösztönözhette az Asus mérnökeit, akik azt gondolták magukban: egy életünk, egy halálunk, nézegessük egy csöppet a 875-ös chipsetet, utána meg a 865-öst, buheráljuk meg egy kicsit a 865-ös bioszt, hátha ebben is megy a PAT? És mit ad Isten, ment nekik. Ettől aztán a többi alaplapgyár mérnökei is vérszemet kaptak – hiába, a lejtőn nincs megállás –, és ők is elkezdték buherálni saját bioszaikat, mindannyiszor sikerrel. Ott tartunk tehát, hogy a buherált bioszos, 865-ös chipsetes alaplapok teljesítményben túlszárnyalják a jóval drágább 875-ös kartársaikat. Ne gondolja senki, hogy ezek a buherált bioszok titkos csatornákon, fű alatt terjednek. Dehogyis. A gyártók szorgalmasan elhelyezték őket hivatalos oldalaikon, bárki számára hozzáférhető módon. Közben az is kiderült, hogy a világon semmi különbség sincs a 875 meg a 865 között. Illetve van. Az Intel mindkét chipsetbe beépített egy kis késleltetést 200 MHz órajel fölött. A 875-ösben ez gyárilag ki van kapcsolva, a 865-ösben pedig a buherált biosszal lehet kikapcsolni. Az okokról el lehet gondolkozni. Talán annyira jól sikerültek az áramkörök, hogy nem lehetett egyet sem leminősíteni olcsóbbnak? Esetleg az Inteltől már megszokott ügyes marketing? Vagy ajándék a felhasználónak, mint volt a 300-as Celeron 450-en, meg a maláj Szandokán Pentium II 300, 504 MHz-en? Én se tudom, te se tudod, csak az Intel tudja. Mindenesetre a gyár részéről eddig semmiféle hivatalos kommentár nem érkezett, állítólag azonban az illetékesek szigorúan összevonták a szemöldöküket. Ettől az alaplapgyártók annyira megijedtek, hogy különféle fantáziadús nevekre keresztelték a bioszban bekapcsolható memóriagyorsítást. Az Asusban például Memory Acceleration Mode lett, az Abitnál feltehetőleg többet játszanak, ott Game Accelerator lett a neve. Megjegyzem, hogy ezek az alaplapok támogatják az Intel jövendő, Prescott magos processzorait is.

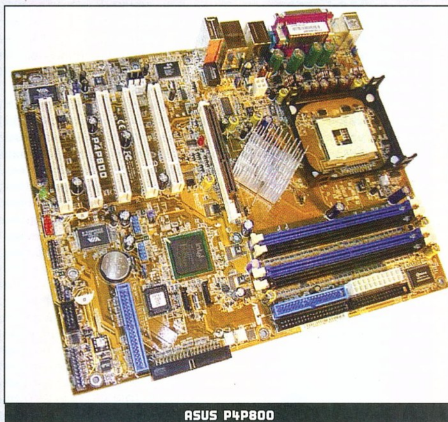
Na, akkor végre lássuk, hogy futja le a maratoni távot a két versenyző ebben a kellemes afrikai időben. Mindkét alaplap az Intel 865PE Springdale chipsetet kapta, és természetesen mindkettő támogatja a PAT technológiát is. Nézzük meg őket részletesebben.

Asus P4P800: Intel i865 Springdale chipset, 1x AGP, 5xPCI, biztonsági rögzítővel ellátott AGP sín, 3 fázisú tápegység, 2x Serial ATA csatlakozó, 8 db USB 2.0, 4 memóriafoglalat összesen 4 GB memória támogatásával, órajel 100-400 MHz között állítható 1MHz-es lépésekben, 6 csatornás AD 1985 hangvezérlő, 3COM Gigabit LAN, 8x AGP támogatás. Fix AGP/PCI osztó. Ez az alaplap kapható de Luxe kivitelben is, itt egy Highpoint raid-vezérlő is szolgálatot teljesít.

Azt ugye már senkinek sem kell elmondanom, hogy amit leírok, az kizárólag a saját véleményemet tükrözi, benne van a tapasztalatlanságom, hozzá nem értésem, vagyis minden szakmai hibám. De. Én elismerem, hogy az emberi alkotóképesség, a kreativitás állandóan új utakat keres magának bozótvágó késsel tisztítva maga előtt a terepet, hogy a reklámgépezet akadályok nélkül haladhasson utá-



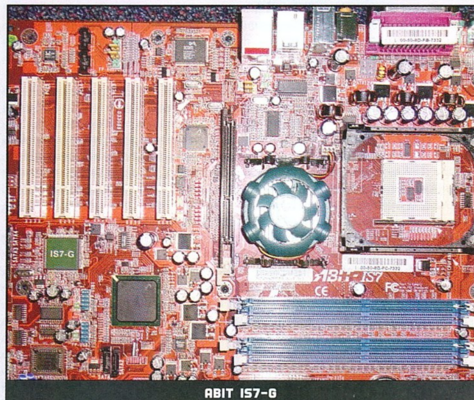
ASUS P4P800



ASUS P4P800

na. A törekvés szép példája lett ennek az alaplapnak a közel használhatatlan AMI biosza is. Sokat törhették a fejüket az Asus mérnökei, amíg különféle hangzatos neveket - úgymint AI Overclocking – kitalálva rávették a főnökséget arra, hogy engedélyezze a már csaknem halott AMI biosznak ebben az alaplapban történő reinkarnációját. Nem kellett volna. Ehhez képest a szintén eléggé nehézkesen kezelhető Phoenix biosz maga volt a mennyország. A hangzatos ígéretek mögött sok tudás nem lapul, ha az ember kicsit elkalibrálja a tuningot, az alaplap az ígéretekkel ellentétben juszt se tér vissza a fekete lyukból. Arról nem is beszélek, hogy a bioszfrissítés Dos promptból – én maradok ennél a megoldásnál – meglehetős fejtörést eredményez, mert bizony jó tíz éve is elavult módszert alkalmaz. No de ettől még lehetne az alaplap jó is. Rendelkezik automata overclockinggal – 5 és 30 százalék között – rögzített AGP/PCI osztóval, tisztességes core-feszültség, AGP-feszültség és memóriafeszültség-állítási lehetőségekkel, de mégsem az igazi. A teszt során a passzív chipsethűtő tisztességesen felforrósodott, nem vagyok benne biztos, hogy hosszabb távon, zárt házban is elegendő lesz.

A tesztelés egy dobozos, 2,4 GHz/800 MHz-es, D1 stepping Pentium 4-es processzorral történt. A memória 2 db egyforma mezei, 256 MB-os, 400 MHz-es Samsung modul volt, miután ezekbe az alaplapokba a memóriákat párosával kell berakni, lehetőleg teljesen egyforma gyártmányú, szervezésű, chipszámú modulokkal. A tesztrendszer többi része majdnem érdektelen, nem futtattam játékprogramokat, kizárólag szintetikus tesztet, éspedig a Sandra CPU-, memória- és cachetesztjét, illetve stabilitási próbának a Prime 95 Pentium 4-re optimalizált változatát. Alapórajelen – azaz 200MHz-en - az Asusnál semmi gond. Na de feljebb... 265 MHz-ig sikerült elszenvedni magam, de még a maradék kis hajam is majdnem kihullott. Rendszeres újra-nem-indulás, bioszkisütés, táp lehúzgálás után kínkeservesen sikerült lefuttatnom a teszteket. A használt memória is teljesen mezei, tehát mindent a létező leglassabbra állítva teszteltem. Nem akarok most előjönni a jól ismert tortadiagramokkal, grafikonokkal, teljesen felesleges. A lényeg az, hogy ez az alaplap nem stabil, főleg magasabb órajeleken nem az, a core-feszültség a terhelés hatására műszerrel mérve is ingadozik. Ha az ember safe módban akar bootolni, ugye a boot során az F8-as gombot kell megnyomnia. Nos, ha az Asusnál nyomjuk meg az F8 gombot, akkor előugrik egy kis menü, amelyben válogatni lehet a booteszközök között. Az ötlet jó, de nem lehetett volna ezt mondjuk az F12 billentyűre kalibrálni? Bosszantó. A primary master winchester teljesen véletlenszerűen eltűnik, csak a ki-bekapcsolás hozza vissza. Igen, ezerszer megnéztem az IDE-kábelt, a tápcsatlakozót, mindent. Ez már több, mint bosszantó. Egyszóval: nem szeretem ezt az alaplapot. Ha egyedül lenne ebben a kategóriában, akkor talán javasolnám, várjunk új bioszra, mittudomén. De versenytárs van annyi, mint égen a csillag, többek között az



ABIT IS7-G

Abit IS7: Az IS7 sorozat 4 típusból épül fel. IS7-G, IS7, IS7-E, és az IS7-M. Alapvetően azonosak, csak a szolgáltatásokban különböznek. A legtöbb szolgáltatást az IS7-G nyújtja, Gigabit Lan, teljes értékű SATA raid, firewire egészítik ki az amúgy sem szegényes szolgáltatáslistát. Az IS7-M integrált grafikus vezérlőt is tartalmaz. Én most az IS7-et teszteltem, ez második a sorban, kevesebb szolgáltatással rendelkezik, mint az IS7-G.

Intel i865 Springdale chipset, 1xAGP, 5xPCI, biztonsági rögzítővel ellátott AGP-sín, 4 memóriafoglalat összesen 4 GB DDR memória-támogatás, 4 fázisú táp, aktív chipset-hűtés, 8 USB 2.0, órajel 100-412 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben, állítható core, AGP és memóriafeszültség, fix AGP/PCI osztó, 2 csatornás Serial ATA raid támogatás (csak Raid-0), FireWire, Analog Devices 6 csatornás hangvezérlő.

Az Abit biosza a régóta ismert Award, a jól bevált SoftMenu III-mal. Újdonság, hogy a hardware monitor figyeli a tápstabilizátorok hőmérsékletét is, ami nem hátrány. Egyes régebbi Abit alaplapok sok csalódást okoztak a felhasználóknak – főleg a garanciaidő lejárta után – rossz minőségű kondenzátoraik miatti meghibásodásaikkal. Nos, az Abit ezúttal nem takarékoskodott, a legjobb minőségű, legdrágább Rubycon márkájú elektrolitkondenzátorokkal szerelte fel az alaplapjait. A BH7-ben megismert négyfázisú tápstabilizátor kiválóan teljesít, a BH7-hez hasonlóan a feszültségek pontosak, nem ingadoznak. Az aktív chipsethűtés megfelelő, nem hangos, és nem engedi a 865-ös chipet túlmelegedni. A memória-beállítások áttekinthetők, jól követhetők, lehetőség van a memória aszinkron hajtására is.

Az alaplap a teszt során összehasonlíthatatlanul jobban viselkedett, mint az Asus. A processzort alapfeszültségen 275 MHz-ig sikerült betonbiztosan hajtani, ami 10 MHz-cel több, mint az Asusban. Ha az ember kicsit elszámítja magát a tuning során, és az alaplap nem indul, akkor a már jó régen ismert módszer szerint elég kikapcsolni, és az Ins gomb lenyomásával együtt újraindítani. A bioszban a processzor-, illetve a memória-beállítások alapértékre állnak vissza, lehet kezdeni elölről. A PAT hatása kizárólag 200 MHz feletti órajelek esetében érződik, de akkor szépet dob az eredményeken. A Sandra memóriatesztje tuningolt rambuszhoz szokva is kiváló eredményeket hozott. Ismétlem, nem tartom szükségesnek különféle grafikonok készítését, azok megtalálhatók különféle tesztoldalakon, itt csak a helyet foglalnák.

Lehet, hogy nekem rosszabb Asus jutott, az is lehet, hogy nem voltam eléggé türelmes az Asus beállításaival bajlódni, bár ennek ellentmond, hogy a két alaplappal három napot foglalkoztam. De a véleményemet nem másítom meg, ebből a párosból magasan az Abit került ki győztesen. Erősen ajánlott kategória. ■ Old Man

Az előbb bemásztam a fürdőszobába, gondoltam, nem árt egy kis frissítő, mielőtt nekiveselkedek a havi rovnak, és a zuhany alatt állva mindjárt el is tűnődtem pár dolgon. Az egyik ugye kézenfekvő, van-e valami olyan nagyon fontos a világ sodrában, amit a levrov elején feltétlenül meg kell említenem, nehogy kimaradjatok valami jóból, a másik meg az, hogy kinyissam a csapokat, vagy a víztakarékos száraz-zuhanyt válaszszam. Ez utóbbival (mármint a zuhany dologgal, ugye) nem töltöttem sok időt, mert hát minek pazaroljam azt a drága vizet, nem is beszélve róla, hogy milyen gusztustalan, mégiscsak abban élnek nemi életet és végzik kis és nagydolgukat a halak (eredetileg nem ezt akartam írni, csak hát a cenzúra itt nem nagyon szereti, ha olyan szavakat irkálok, mint a sznak és rnak, illetve szinonimáik), hagyjuk. Aztán a kulcskérdéssel kapcsolatban is arra jutottam, hogy frászt, francokat fárasztom itt magam egyetlen kedves és szeretett agysejtem meghajszolásával, itt van ez a klassz uborkaszezon dolog, amit okos emberek arra találtak ki, hogy lehessen az év egy jelentős szakaszában valamire fogni, hogy nincs kedvük dolgozni, így aztán megelégedettséggel kilépttem a zuhany alól, és sajnálattal most be is jelentem nektek, hogy saaajnos nem tudok nektek semmi érdekeset mondani, írni, meg énekelni se, uborkaszezon van, mint mondtam, sajnos.
<Szent bevezető ide vagy oda, muszáj beleszólnom. Úgy látszik, életem párjának cseppet sem tűnt fel, hogy alig látott, hiszen lefoglalt a szellemmesteri tevékenység, és aztán már rohantam is az Elfeledett birodalmakba, majd gyorsan leszerveztem a Star Wars Galaxies sietős landolását, és fél szemmel kukkoltam, hogyan hódít a Mocsy Azeroth általam egyelőre hanyagolt vidékein. A mi Broáfunk pedig belezuhant a Morrowindbe, Dauby Lara cicával rohangál, a Laza és a Bird a Gothic 2 rabja, hogy tovább ne is soroljam... Uborkaszezon? Bátorkodom kérdezni, kicsim, hol??? Lily>
Mielőtt valaki beszólna, hogy csak lusta vagyok, sietve le kell szögeznem, hogy á, dehogy. *<De, lusta vagy! Lily>*
Jaja! Még valami mielőtt levrovtime lenne, és még mielőtt megint beszólna valaki az SMS-falra, és még mielőtt ebből kifolyólag elkapna a harctéri idegesség, be kell jelentenem, hogy a mostani újabb harmad hasáb nem azt jelenti, hogy ezentúl itt lesz ennek a helye, hanem azt jelenti, hogy a) nagyon jó szívű vagyok, és engedem, hogy iderakják; b) csak a szeptemberi, azaz a következő számtól lett elvileg teljes oldalra beletervezve a lapba, de mert több száz érkezik már egy hónap alatt, ezért egy kis válogatás addig is nem árt, lássátok csak feleim szümtükhel, hogy nem beszélünk a levegőbe. Illetve stílusosan a térbe, ahol erő van, tirarira, térerő.
Jaja! Mert ez is eszembe jutott közben, mert mondani kell, mert fontos, meg egyébként is buli, gyertek a Szigetre a Gamer sátorba, és alázzátok porrá a Törd-öt Battlefield '42-ben, mert azt hiszi magáról, hogy marhára ügyes, pedig hát... Meg lehet ott majd mást is gámerolni, meg lesznek egyéb programok is, meg gépek hálóba kötve jól, meg Bevetés 2003 meg minden, szal gyertek. (Keresetek a BF1942-ben NECRO-PEDO-GERONTOFIL néven - a törd.)
Közben én kezdem utálni ezt az uborkaszezon dolgot, annyi minden jut eszembe, amiről még írni kellene, vagy lehetne, de mivel ez itt elvileg még mindig a levrov, és nem a Brazil ír nektek két oldalt, mert ráér című műsorszám, úgy gondolom, kezdjünk bele. Csak előbb mégis lezuhanyozok, mert akármilyen gusztustalan is ez a víz dolog, még mindig jobban elviselhető, mint azok az khmm... illatfelhők, amelyek az emberről áradnak szerte meg szana, ha nem látogatja és használja a zuhanyzót rendeltetésszerűen... [Zuhanytájm, a reklámok után visszajövök, ne menjetek sehova]
Nahh, most, hogy visszajöttem, és üde vagyok, és kívánatos *<MMmmmm! ;) Lily>*, meg teljesen harcra kész, azon röhögök itt jól, hogy megint icipicit hosszúra nyúlt az eleje, és a múltkor, amikor valami hasonló volt, azt mondta a Törd., hogy megöl, ha még egyszer állat leszek, mert nem tudja rendesen bepasszintani ide félkövéren szedett betűkkel, pedig azt úgy kell, mert úgy kell. Hehe, most megint kőkeményen dolgoznia kell vele majdnem két percet, ó, de sajnálom, de tényleg. Viszont ha ti is úgy gondoljátok, most már kezdjünk bele a levrovba, maradt még egy kis hely.

PÁR NEM KÉRDÉS ÉS EGY FONTOS DOLOG.

Szija Brazil. Szerintem a Korr. meg a Törd 2 bunkó és te vagy a legkirályabb! De nem ezért írok, hanem mert lenne 4 (négy) fontos kérdésem:
1. Miért hiányzik a 2003/1-es számnak a címlapján az édzsofempájörszös csávónak az egyik szeme?
2. Micimackó fiú vagy lány?
4. Milyen színű igaziból egy tükör?
5. UGYE BETESZEL A LEVROVBA, KÉÉÉRLEHEHEHEK!!!
Ha nem, akkor vedd úgy, hogy a levél eleji nyalás nem ér semmit, de ha mégis, akkor az előző mondatot ne olvasd el! ■ VIKINHO (ÚGY KELL OLVASNI, HOGY VIKINNYO)
Meg kell védjem az én kis Tördömet és a Korromat. Nem rossz gyerekek, nem is bunkók, bizony, én szeretem őket nagyon. Jó-jó, mondjuk a Törd egyszerű, mint egy kavics, a Korr meg kibírhatatlan a sok vackával, de azért mégiscsak lehet őket szeretni. Persze lehet, hogy csak én vagyok hülye, és ezért látom így, de nélkülük olyan sivár és kietlen lenne az életem. Bár, hm, nem biztos. Ezt akkor meg is beszéltük, mindenki okulására most következzenek a válaszok. 1. Nem hiányzik. Vagy ha mégis, akkor se. Nekem biztos nem. 2. Igen. Ez komoly viták forrása időnként, Róbert Gida sem egyértelműen behatárolható, talán pont az a jó az egészben, hogy mindenki annak gondolja, aminek szeretné látni. 3. Tükörszínű. 4. Nem. *<Jól láthatóan összezavartad a Brazilt azzal, hogy kihagytad a számozások közül a 3-ast. Azért remélem, megtalálod a helyes választ. Lily>*

SZEMÉLYLEÍRÁS.

Szia Lily! Boldog lennék, ha adnál egy „személyleírás"-t;) a levrovban! Már ha a braz megengedi! Léccíí ■ POCKÁNY
Felőlem, mehet, engem nem zavar. Sokkal jobban zavarna, ha magamról kellene ilyet csinálni, annyira utálnám leírni, hogy szép vagyok, kedves, jóindulatú és szeretetre méltó, meg nagyon okos is. Szerénységemből adódóan ugyanis nagyon nehezen tudok csak ilyenekről írni, nézzétek el nekem. *<E világban nőnemű humanoid vagyok, mindenféle hozzátartozó fizikai és lelki dologgal, halmozottan lehet számolni az utóbbiakkal. Külső jegyekben fejemen két fül közte szemek, száj stb. tudod, a szokásos. A lelki nyavalyáimat nem tudom veled megosztani, szőke nem vagyok, de a Laza néha megajándékoz ezzel a tiszteletbeli titulussal, és szoktak is csak legyinteni, hogy „nő", meg ilyenek... Lily>*

BESZÓLÁS.

Csumi, Braz. Küldtem neked egy jó hosszú válogatást beszólásokból. Most én akarok beszólni. Fak. Most jól beszóltam. Hehe. De ne sértődj meg, csak poénkodok. Mi lenne, ha a levrovban láthatnám magam viszont? Kapnál egy egész sörgyárat. ■ ROHÁLY KRISTÓF
A közeljövőben sem tervezem a levrovban fényképes levelek leközlését, tehát ne is nagyon reménykedj, hogy itt viszontláthatod magad. Ha ilyenre vágysz, talán próbálkozz valami fényképes társkeresőben, vagy legyél nagy sztár, esetleg színész valami állati menő szappanoperában, és akkor egy csomó újságból mosolyoghatsz vissza a népre. Ja, a sok beszólást meg nem is kaptam meg, szóval ne szólj be, mert olyat szólok be, hogy na. Na.

STÁBFOTÓ - HELYETT LEÍRÁS, MA EZ MEGY.

Szasz Braz! Most (is) +néztem a Gamer Teamről készült képeket, és Jaj,-de-csunya-ez-a-pirosszemű-Törd!-érzés villant az agyamba, mert tényleg az! A Lily pedig szép, te meg, ahogy nézlek, talán a n+1-edik sör utáni hangulatban lehetsz, mivel (igen, emberek, ez igaz) A TÖRDÖT ÖLELGETED! ***(Mondta már sokszor, hogy szereti (lásd pl. fentebb), most tessék itt a bizonyíték – a korr.)*** Igaz, hogy a nyakánál fejted ki ezt az ölelést, és ez talán más szinben tünteti fel az egészet, de a következő képen mar a Törd karol át téged meg szegény Mocsyt, akin látszik a Gondterhelt-Szerkesztő-Vagyok-De-Még-Létezek-szindróma. Szóval mégis csak szeretitek egymást, habár csak Fél-Lábbal-A-Másnap-Felé-állapotban. Akárhogy is van, azért én továbbra is elolvasom a verejtékes munkával készített levrovodat, na meg persze az egész újságot. Erőt, Egészséget, Sört-Búzát-Békességet! ■ DALLOS ÁDÁM
Mit szóltok, ilyen képeket lehet fellelni az interneten. Azt nem mondhatom meg, hogy hol (pusztán azért, mert a honlap címe valahol talán a Gamer Fórumon volt a zinternyeten) található, de ezután a tökéletes leírás után nem is nagyon kell több. Pár kiegészítés. 1. Laza nem csak piros szemmel csúnya. Alapjáraton is súlyos. 2. A Laza nyakának átalakítása józan állapotban történt, mert 2a. nem kell hozzá inni, úgy is utáljuk egymást, 2b. sosem iszok n+1 sört, sőt szinte alig, majdhogynem egyáltalán nem is. 3. Bah, szerinted ha olyan emberek lennének a közeledben, mint mi, a Mocsy helyében te is gondterhelt lennél. 4. Az utolsó kép kimondottan mestermű, ötvözi magában a kitűnő színészi munkát és a tökéletes retusálást.

GUMITÉMA.

Helló Kávé Hazája! Szerinted mi a jobb, a gumimaci, a gumikukac vagy az egyéb más formájú gumicukor? Én gumimaci párti vagyok, mivel élvezem leharapni a fejét, a kukacnál meg azt se tudom hogy most a fejét haraptam le vagy a se**ét nyaltam ki. Bye ■ W.G
Ui.: Most olyan meleg van, hogy a gumimacijaimból már csak egy nagy kockás massza maradt! :(
Javasolom egy pszichológus felkeresését. Állítólag, legalábbis néhányan azt mondják, hogy ma már egészen jó módszerek vannak arra, hogy a mindenféle rejtett bajaidat kigyógyítsák belőled. Aggódom érted, még a végén sorozatgyilkos, diktátor, matektanár vagy politikus leszel, pedig akár még szép életed is lehetne. De ha semmi sem segít, legalább egyben kapd be azokat a szerencsétlen macikákat, és jó alaposan, a legerősebb őrlőfogaiddal csinálj belőlük felismerhetetlen pépet. Ezzel megoldódik a kukacos kérdésedet is, és nem kell mindenféle kényszerképzetektől aggódva nézni, hogy hol harapj bele, vagy mijét nyalogasd... ;) Nálam ez bevált, szerintem fogadd el te is a tökéletes pusztítás eme módszerét. :)

MAIL ERROR. Hi Braz! Csak azt akarom mondani, hogy ezt a levelet valószínűleg rossz helyre küldtem. Na, csak ennyit akartam. Csáp!!! üdvözöl: ■ Dr. Genya
Nem valószínűleg. Egészen biztosan.

JÁTÉK ÉS KRITIKA KÉT PERCBEN. Böff Brazil! **(Egs! Braz)** Azé' írok, mer' úgy gondoltam, hogy ezt a csalódást, amely ért, közzé kell tennem! Csalódtam a Shiny csapatában, mégpedig azért, mer' így elb***ták az ETM című játékot! Má' kezdtem örülni, hogy végre kung-fuzhatok egy jót, meg minden, ami Mátrix, azt' erre csá! Ezért szeretném, ha az én és a haverjaim nevében is tolmácsolnátok a fejlesztőknek ezt a kis jókívánságot: menjenek gyónni, és amúgy is az 'nnyukat! Amúgy az újság is king, és Brazil is császár! A törd. meg tökorrú! :-))) ■ S.w.i.n.e.
Ui.: Remélem, a törd. meg a korr. örülnek, mert kipontoztam a csúnyaságot... Ui.2: Tegyé' be a levrovba, mer' megharagszom, azt' rád küldöm a MAFFIÁT!
Mi tagadás, az Enter the Matrix a legtöbb ember szemében különösen nagy csalódás volt. Itt, nálunk a Gamerben és a MultiPLAY!-ben sem kapott nagyon sok elismerést, pedig egyáltalában nem az volt a kiinduló állapot, hogy le kell szólni. Pölö, hogy mást ne mondjak, ugyebár itt a Flatline tesztelte a cuccot, aki különösképpen kedveli a Mátrix világát, meg is volt benne a jóindulat, de hát ami vacak, az vacak. El is volt keseredve amiatt, hogy páran beszóltak neki, hogy miért ennyire goromba az EtM-mel kapcsolatban, mert ennyire biztos nem rossz, pedig de. Igaz, olyan is volt, aki azon volt felháborodva (miután megismerte a játékot természetesen), hogy mi a fenéért kapott ennyire jó megítélést. A MultiPLAY!-es Reiker kolléga cikkét is ajánlom figyelmetekbe, ő sem nagyon lelkendezik, de legalább a világegyensúly nem borult meg, PC-n és konzolon ugyanolyan tré a dolog. Majd talán a következő Mátrix világában játszódó cucc jobb lesz. Hát ez van, fiatalok. Nyugodtan levonhatjuk a következtetést ezzel kapcsolatban: ez itt kőkeményen a pénzről szól, és nem a minőségről, a Törd. pedig valóban tökorrú, bármennyire is kedvelve aggatja rám ezt a nemes kis jelzőt folyamatosan. A maffiát pedig te csak ne küldjed sehova. Lusták vagyunk mi bárhova is menni.

ETTŐL PÖLÖ ELSZOTTYADT VOLNA ELŐSZÖR KICSIT FLATLINE, DE AZTÁN MEGMONDTUK NEKI, HOGY JÓ AZ, AMIT CSINÁL, ÉS MOST MÁR NEM SZOTTYADNA EL EGY ILYEN LEVÉLTŐL. Jó reggelt (nem tom', hogy amikor a mailem megkapod, este, vagy ebédidő lesz-e)! Flatline-nak küldöm, hogy ne maradjon ilyen szigorú a gémekkel! Vége!

Szerintem meg csak maradjon, jó ez így. Nem kell feltétlenül mindig mindent szépíteni. Az fontosabb, hogy igazságtalan ne legyen, és mivel Laposvonal úr nem az, így nincs is baj. Majd ha rossz felé változik, akkor érdemes beszólni, de akkor majd mi is beszólunk neki. Nyugi, a beszóláshoz nagyon értünk.

LINUX. Hi! Nem igazán tudom, hogy kihez fordulhatnék a problémámmal, ezért írok most neked. A gond a következő: Büntetendő-e az, ha otthoni célra lemásolok egy Linux disztribúciót? Mielőbbi válaszodat várva: ■ Csaba
A válasz egészen egyszerű: nem büntetendő abban az esetben, ha nem kimondottan olyan disztribúcióról van szó, amelyik egyéb, jogvédett anyagot tartalmaz. Számos ilyen terjesztése létezik a Linuxnak: Red Hat, SuSE, Mandrake, hogy csak a legismertebbeket említsem, ezek gyártóinak honlapjáról el lehet érni a szabadon letölthető verziókat. De mondok még jobbat. Az UHU Linux magyar terjesztés, nem csak egyszerűen újracsomagolt valami, hanem komoly munkát és fejlesztést maga mögött tudható rendszer, magyarul. A rendszert a www.uhulinux.hu honlapról letölthetitek, meg persze egy rakás hasznos információt is találhattok ott. Ha többet akartok tudni a rendszerről, vagy egyáltalán a Linux világa érdekel titeket, akkor talán azt tesztitek a legjobban, ha a linux.lap.hu honlapon kezditek a keresgélést, van minden ott, ami az elinduláshoz és a továbbiakhoz szükséges.

GASZTRONÓMIAI ROVATUNK. Hello Braz. Tudtad, hogy a gumicukrot bele lehet mártogatni sörbe? Hát az valami csodálatos! ■ Toomer
Egészségetekre. (Én azért maradnék a két dolog külön-külön élvezeténél, a bátor próbatevőknek pedig jobbulást és a legközelebbi hasonló izé kipróbálása előtt némi agyműködést kívánok.)

ÖRÖM. Hali Gali! Nagyon örülök, hogy beleraktátok a Re-voltot az újságba! Régebben nekem is megvolt, de elromlott a CD. Úgyhogy nagyon örülök neki! (király az újság!!!!!!!!!) Csá!
Én is örülök. Annak, hogy te örülsz. Már nem csináltuk hiába a lapot.

SIMS SZAPPANOPERA ADDON, AVAGY RÓKABŐR SOK FELVONÁSBAN. Hi Braz! Csak azért írok, mert meguntam, hogy a Sims addonokat „kiegészítőnek" hívjuk. Ha jól számolom, a superstar a 6. „kiegészítő". Ez azért fura, nem? Hívjuk, mondjuk, ki-jobbSimsesítőnek (ezt a szót azért találtam ki, hogy a Korr. a haját tépje :)). Viszlát, visszhall, visszír! ■ Khos
Én inkább rókabőrnek hívnám az ilyet. Ez a Sims esetében egészen jól is működik, megjelenik valami egészen új blődség, és az új Sims izékre vágyó tömeg megostromolja a boltokat, és bevásárol. Igazán tökéletesen meg tudom érteni a fejlesztőt, illetve inkább a kiadót, hisz amíg ez van, hülyék lennének nem beszedni egy rakás pénzt a rajongóktól. Márpedig egyelőre ez van, ha megnézitek a toplistákat, a Sims vagy valamelyik kiegészítője mindig ott trónol valahol az eladási listák élén. Hát nem is értem, mert addig oké, hogy nem rossz játék az a Sims, de valahogy sosem fogom megérteni ezt az őrületet, amelyik kialakult körülötte, ez persze mindegy is, az én butaságom senkit nem érdekel. Akkor mentem volna le igazán hídba, ha a Sims Online elsöprő siker lett volna, de ezek szerint mégsem teljesen hülyék az emberek, habár erről nincsenek hamis illúzióim... További kellemes szimszezést kívánok mindenkinek. :)
<Mialatt ezt megírtad, jól be is jelentették a 7. kiegészítőt. :) Lily>

HIBA A MÁTRIXBAN. Szia Brazil! Az utóbbi időkben valaki a nevedben igen nívós cikkeket írogat az újságba. ■ F2d
Oda fogok figyelni. Ez borzasztó, felháborító és tarthatatlan állapot. Ügynökeim bevetésre készen állnak.

Kellemes további uborkaszezont kívánok mindenkinek, mai gyűlésünket ezennel lezártnak nyilvánítom. Legyetek jók, az esetek nagy részében igyekezzetek szobatiszták maradni, és továbbra is harcoljatok kőkeményen a totális elhízásért. Természetesen éljenek a csajok, pusszantás mindenkinek, jövő hónapban, ha minden igaz, újra nem írok nektek semmi érdekeset. ■ Brazil
brazil@ipma.hu

SMS-FAL

ELAKADTAM A BROKEN SWORD 2-BEN. A KALOZOS FORGATASNAL. A FICKO RUHAJAT ÖSSZEKENTEM MAR A SZIRUPPAL. MAR SENKIVEL NEM TUDOK BESZÉLNI, CSAK A FICKO NYE
Dobj két kemény pogácsát egymás után a darazsas bokorba.
NEM FOGJATOK ELHINNI! KIMENTEM A SZABAD LEVEGORE ES TOK JO VOLT! AZT HISZEM NEM KOLTOM TOBBET A MANIM GAMERRE! CSAK VICC VOLT! :) MAJLI

HI! NEMESIS VAGYOK! CSAK AZT SZERETEM MEGKERDEZNI HOGY A MORROWIND-BAN HOGYAN LEHET HASZNALNI A SOUL GEM-ET! ELORE IS THX FOR ALL!
Először is tanuld meg a Soul Trap varázslatot, tedd rá a kiszemelt áldozatra, majd csapd le. Amennyiben elég jó az ékköved, a szörny lelke beköltözik a kristályba.
HI ALL! MIKOR JELENIK MEG A SWAT: URBAN JUSTICE? MILU
2003. szeptember 13-a a hivatalos megjelenés. Mérget azért ne vegyél rá...
GYEREKEK!ÉN IS ISMEREK EGY OLYAN CSAJT,AKI PC-S GAMEEKKEL JÁTSZIK,CD-T ÍR
Tényleg? Mi is. :)
HELLO MAJSZTEREK! KÉRDÉSEM VOLNA! FELRAKOM A MORROWINDOT A GÉPEMRE, ELINDITOM, TÖKÉLETESEN MEGY. MAJD CSAK UGY SEBTIBEN KIDOB A WINDOZBA MINDEN HIBAÜ
Szokj hozzá, a Morrowind a patchek ellenére is kivág néha a desktopra.
JO OTLET AZ SMS FAL. SOK SIKERT AZ UJ SZERKESZTOKNEK. A TORD.-NEK ES A KORR.-NAK BRAZILORRBEBASZOT. HA NEM VALIK BE KULDJE VISSZA KET HETEN BELUL,KICSERÉLEM
Hívj orvost! Most.
HULK ODAÜT HULK ODACSAP HULKNAK SZEGÉNYES A SZÓKINCSE!

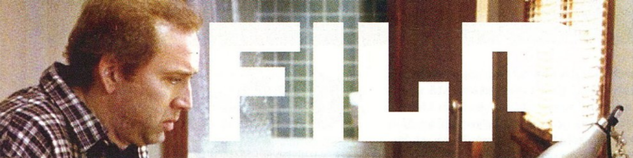
SZEWA MOCS. AZ ÉRDEKELNE LESZ-E TERVBE VÉVE DIABLO3?(VMIKOR A KÖZELJÖVÖBEN) PLIZZ VALASZOJJ HY OLEEEE
A Blizzardnál soha nem beszélhetünk közeljövőről. Szerintem lesz Diablo 3, ha mégsem akkor bocs (hivatalosan nincs bejelentve).
ELAKADTAM A GTA-VICE CITYBEN. A FILMSTUDIO KULDETESBEN A DODOVAL NEM TUDOK FELSZALNI. COOL A GAMER. VEKONY CSABA
Vásárold meg a Gamer 2003/07-et és olvasd el a végigjátszást. :)
SZEVASZTOK!JO LENNE HA AZ EGYIK TELJES JATEK MAJD A FINAL FANTASY 8 LENNE.TALAN TI MEGTUDNATOK SZEREZNI.KIRALYOK VAGYTOK.VIKTOR
A Final Fantasy sorozat nehéz ügy, ettől függetlenül nem adjuk fel.
HI!CSAK ARRA LENNEK KIVANCSI, TI 1ETERTETEK-E VELEM ABBAN,HOGY A GYURUK URA2(FILM) NAGY RAKAS SZ*R AZ 1.RESZHEZ KEPEST??? NONAME
Nem értünk egyet, küldjük az uruk-hai orkokat, ők majd meggyőznek.
HOLA!SMS ÚTJÁN SZERETNÉK MEGKÉRNI MINDEN X. KERÜLETI ELMÁST, HOGY AKI TUD SEGÍTSEN ÖSSZEHOZNI EGY „MINI" KÖBÁNYAI ELMA TALÁLKOZÓT. ÉRD: CUBER@FREEMAIL.HU
Erre mit mondhatunk. Elmások gyülekező!
HI! CSAK MOST KEZDTEM EL AZ IWD 1-T, ÉS ELAKADTAM AZ ELEJÉN, A KARAVÁNOS KÜLD.NÉL. A BARLANGBAN MEGÖLTEM MINDENKIT, DE HOGYAN TOVÁBB? SOMOGYI
Menj vissza a falu vezéréhez (Hrothgar), csatlakozz az expedíciójához.
AKI ELAKADT A VICE CITYBEN, IRJON, SEGITEK! E-MAIL: MANSON.HIM@FREEMAIL.HU

HELLO!ERDEKLODNI SZERETNEK HOGY A PREATORIANS JATEK NYERTESEINEK NEVET HOL KOZLITEK MERT AZ UJSAGBAN NINCS BENNE!
Hely hiány miatt nem közöltük le, de már ki is postáztuk őket. *(Most van hely, 105 oldal - a törd.)*
MOSOLY ALBUM: :) :) :) :) :) :) :) ÜDV.: TÖPY
:)
CSÁ! ÉN CSAK AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY HA ELKÜLDNÖM A SZÁMOM IS AZT LEKÖZLITEK AZ ÚJSÁGBAN IS VAGY VÁLASZOLTOK RÁ? KIRÁLY A GAMER. KÖSZI BAY-LAA
Egyik sem. Itt válaszolunk.
SZEVASZTOK!A BS 2BEN A GALERIABAN VAGYOK MINDENKIT KIFAGGATTAM MINDENROL,MINDEN CUCC MEGVAN AMIT TALALTAM!HOGYAN TOVAB?HA LEHET MOST VALASZOLJATOK
A kávéházban meg kell szerezned a flaskát, majd abból kétszer kell töltened a kritikus poharába. Ezután már csak a raktárban lévő ládáról kell leszedned a cimkét, s alaposan megvizsgálni.
AZ XBOX-OS SIMSET AKAROM MEGVENNI, ÉS AZ A KVESZCSÖNÖM, HOGY A GRAFIKAN KIVÜL MIBEN KÜLÖMBÖZIK A PC-S TÖL? ELÖRE IS KÖSSZ! BALIII
Nem játszottunk az Xboxos változattal.
CSÁ!KÉRDÉSEM:BG2BEN MIT KELL CSINÁLNI HOGY ANOMEN NE AKARJA KINYÍRNI KELDORNT? ELÖRE IS KÖSSZÍ:BALI
Ne tedd őket egy csapatba.
MELÁK ÉHES, MELÁK ENNI, MELÁK NEM TUDNI MIT AKAR.
KIRÁLY VOLT A 38-ADIK OLDAL A 2003/7 GAMERBAN!
Élőben még jobb volt, ráadásul még a szemük sem volt piros.
TI NEM IRTOK ERRE VISSZA? MI?
De, csak az időbe telik.
HAJRA PARMA, HAJRA SPURS, HAJRA GAMER! (POI BUDAPEST, 15.KER)

HELLO!ELAKADTAM A SILVERBEN NEM TUDOM LEGYOZNI APOCALYPSET, ELFOGY AZ ELETET U. FOLSZALL ES GOLYOT DOBAL. KERLEK SEGITS KOSZ TSZ:06304591161 LIPOVNICZKY CSABA
Ránts magad elé a mágikus pajzsofat (CTRL+jobb klikk), az visszapasszolja a tűzlabdát a démonra.
AZ ICEWIND DALE A KULDAHAR UTANI PALYAN VAN KÉT SZOBOR BEMENTEM KINYIRTAM AZ ELLENT. ÉS VAN KÉT AJTO ZARVA KÉRLEK SEGITSD!!!
Az egyik oszlop aljában találsz egy rejtett kapcsolót, azt kell meghúznod.
SZEVASZTOK NÉPEK! AZ LENNE AZ1. KÉRDÉSEM HOGY MIKOR LESZ MEGINT POSZTER AZ UJSAGHOZ? 2. AZ NFSHP2 -VEL AKARTUNK HALOBAN JATSZANI CSAK 2 EMBER TUDOTT
Egyelőre nem tervezünk poszter mellékletet.
JO ÖTLETT EZ A FAL! KERESEM A PRIVATER2 THE DARKENING JATÉKOT. SEGITSETEK! KÖSZI KIRALYHAZI ISTVAN

KERESEK HASZNÁLT ABIT BH6-OS ALAPLAPOT. VÁLASZOKAT A FERIERR@FREEMAIL.HU-RA KÉRNÉM.

LÉCI RAKJATOK FEL A CD RE EGY (VAGY AZ UJSAGBA) BLOODMOON VÉGIGJATSZAST. ÜDV. SUS
Tervbe van véve, még dolgozunk rajta.
HELLO NÉP! CSAK AZÉ ÍROK MERT A ZÚJS}GBAN LEHAGYOTT V.KI A NEVEMBÖL 1 N BETÜT HAL}L RE}!!-. JA ÉS A CD-N HOL VAN AZ SMS-FAL?PREATORIAN VOLTAM.
Lehet folytatni a CD-n...





ADAPTÁCIÓ

Eredeti cím: Adaptation - amerikai, 2002. **Rendezte:** Spike Jonze **Írta:** Charlie Kaufman **Szereplők:** Nicolas Cage, Meryl Streep, Chris Cooper **Forgalmazó:** SPI **Mozibemutató:** 2003. július 31.

Ugyan a John Malkovich-menet forgatási munkálatai még javában zajlanak, Charlie Kaufman (Nicolas Cage) már ünnepelt forgatókönyvíró, akitől mindenki a következő nagy dobást várja. Az orchideatolvaj című sikerregény adaptálása mégis folyamatosan kudarcba fullad: hiányzik az ihlet, de a közelgő leadási határidő mellett az sem elhanyagolható gond, hogy a könyv főszereplője tulajdonképpen egy virág. Ez pedig - valljuk be - igencsak sajátos az amerikai nagyjátékfilmek esetében. Charlie őrlődése közben ikertestvére, a jóval magabiztosabb Donald (Nicolas Cage) is megpróbálkozik az írással, méghozzá meglepően nagy sikerrel. Hősünknek nem marad más választása, fel kell keresnie Susan Orleant, az eredeti kötet íróját (Meryl Streep), hogy tőle merítsen inspirációt.

Bár nem hittük volna, de a John Malkovich-menet alkotópárosának, Spike Jonze rendezőnek és Charlie Kaufman írónak sikerült rákontráznia a korábbi sikerre: a Kaufman saját életéből merítő



Adaptáció nemcsak felér az elődje abszurditásával és humorával, de több esetben felül is múlja azt. A fikció és a valóság egybeolvadásával, az idősíkok bizarr kezelésével, valamint a különféle filmes zsánerek hirtelen váltakoztatásával rendesen feladják a leckét a begyepesedett, saját szabályaihoz szigorúan ragaszkodó Hollywoodnak. Ha pedig mindezt megfejeljük a Las Vegas, végállomás óta legjobb formáját hozó Nicolas Cage-dzsel, olyan művel leszünk gazdagabbak, melyhez hasonlóra minden bizonnyal még jó sokáig várnunk kell.

> ADAPTÁCIÓ-JÁTÉK

Nicolas Cage melyik filmben utazott Vegasba azzal a céllal, hogy halálra igya magát?

Az SPI jóvoltából a megfejtők között Az orchideatolvaj című Susan Orlean-könyvet sorsoljuk ki.

Beküldési határidő: 2003. augusztus 25.

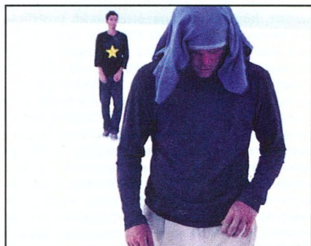
GERRY

Eredeti cím: Gerry - amerikai, 2002. **Rendezte:** Gus Van Sant **Írta:** Casey Affleck, Matt Damon, Gus Van Sant **Szereplők:** Casey Affleck, Matt Damon **Forgalmazó:** Budapest Film **Mozibemutató:** 2003. augusztus 21.

Szabó István mellett Tarr Béla a kortárs magyar mozgókép első számú büszkesége: alkotásai (pl. Sátántangó, Werckmeister harmóniák) a külhoni filmes iskolák tananyagát képezik, ha pedig nagyritkán egy-egy új művel jelentkezik, a különféle filmfesztiválokat végigjárva garantáltan nem távozik üres kézzel. Az igényes és kevésbé sikerült kommerszfilmeket csaknem felváltva készítő Gus Van Sant visszakanyarodva gyökereihez (Drugstore Cowboy) nemcsak művészfilmes babérokra tör, de legújabb munkájának látványvilágát tekintve nyíltan a tarri példából építkezik.

Gerry (Casey Affleck) és Gerry (Matt Damon) az országútról autójukkal letérve könnyed sétába kezdenek. A visszatérést fontolgatva eszmélnek rá, hogy eltévedtek. Étel, ital és iránytű nélkül próbálják megtalálni a visszavezető utat, de a semmi közepén az eligazodás nagyon nehéz.

Van Sant saját bevallása szerint a New York-i Modern Művészetek Múzeumában szervezett Tarr Béla





PROGRAMAJÁNLÓ 2003. AUGUSZTUS

08. 10. Chalaban koncert (Bp., Szent István park)

08. 12. Az igazak - Extra változat (DVD-megjelenés)

08. 14. Pa Dö Dö koncert (Budai Parkszínpad)

08. 14. Apokalipszis most - rendezői változat (mozibemutató)

08. 15. Summerfest (Bp. Petőfi Csarnok)

08. 16. Horgásznap és halászléfőzőverseny (Szarvas, Kacsa-tó)

08. 19. IV. Országos Kenyérünnep (Orosháza)

2003. 08. 21. Veteránautós és motoros találkozó (Kazincbarcika)

retrospektív sorozatnak köszönhetően ismerkedett meg a magyar rendező munkáival, melyeknek sajátos ritmusát szerette volna tovább örökíteni. Sikerrel járt: a Gerry mindamellett, hogy hosszú snittjeinek és stiláris képi világának köszönhetően vizuálisan elragadó, mesterien bánik a dinamikával. Filmjének két hőse kezdetben könnyedén veszi a helyzetet, annak valódi súlyát és a közelgő tragédiát pedig a néző velük együtt ismeri fel.

KÓTYAGOS SZERELEM

Eredeti cím: Punch-Drunk Love - amerikai, 2002. **Rendezte:** Paul Thomas Anderson **Írta:** Paul Thomas Anderson **Szereplők:** Adam Sandler, Emily Watson, Philip Seymour Hoffman **Forgalmazó:** Warner Home Video

DVD specifikációk: Hang: angol, magyar, orosz (5.1EX) **Kép:** 16:9 (2.35:1) **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, holland, görög, hindi, izlandi, lengyel, orosz, szlovén, török **Lakossági megjelenés:** 2003. augusztus 19.

> KÓTYAGOS SZERELEM JÁTÉK

Ki volt az Adam Sandlerre felügyelő doki a Ki nevel a végén? című vígjátékban?

A megfejtők között a Warner Home Video által felajánlott ajándékokat (3 db xXx CD, 3 db Nemzetbiztonság Bt. póló, 3 db A kismenő notepad) sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 2003. szeptember 9.

Bár nem lenne szabad előítéletektől hajtva egy film nézésébe belekezdeni, megvallom őszintén, komoly kétségek közepette ültem le a Kótyagos szerelem elé. Elvégre milyen dolog az, hogy egyik kedvenc fiatal rendezőm, Paul Thomas Anderson (Boogie Nights, Magnólia) másfél órás romantikus komédiát forgat? És ha ez nem lenne elég, a bugyuta vígjátékairól ismert Adam Sandlert szemelte ki a főszerepre. Még a pozitív kritikák végeláthatatlan sora és a Cannes-i Filmfesztivál rendezői díja sem tudta eloszlatni a kételyeket - nem így maga a film, mely az első kockájától az utolsóig elvarázsolt!
Az enyhén lökött, félszeg Barry Egan (Sandler) egy rosszul sikerült nap után telefonszex szolgáltatásban keresi a vigaszt. Miután megadja minden szükséges adatát, kezdve a hitelkártyától a TB számig, piti gengsztereknek szolgáltatja ki magát, akik párszáz dollárt követelve hamarosan fenyegetni kezdik. Barry azonban nem az a fickó, aki annyiban hagyja a dolgot - különösen akkor nem, ha újdonsült szerelmét (Emily Watson) is veszélyeztetve érzi. Bár a történet valóban távol áll a korábbi Anderson-filmektől, a rendező mégsem hazudtolta meg önmagát. Stílusjegyei éppúgy nélkülözhetetlen kellékei a műnek, mint a '60-as évek amerikai romantikus filmjei iránti nosztalgia és a rendkívül groteszk humor. Sandler pedig - életében talán először – tényleg vicces. A Kótyagos szerelem így azon túl, hogy az Amélie csodálatos élete óta a műfaj legjobbja, az idei filmkínálatot nézve is könynyedén az élbolyba sorolható.
A DVD-kiadás a Magnóliához hasonlóan két lemezen terpeszkedik el, amihez a fantasztikus képminőség és a hatásos 5.1EX hang mellett számtalan extra is dukál. Vétek lenne kihagyni!





CSÓK, JESSICA STEIN

Eredeti cím: Kissing Jessica Stein - amerikai, 2001. **Rendezte:** Charles Herman-Wurmfeld **Írta:** Heather Juergensen, Jennifer Westfeldt **Szereplők:** Jennifer Westfeldt, Heather Juergensen, Tovah Feldshuh **Forgalmazó:** InterCom **DVD specifikációk: Hang:** angol (5.1) **Kép:** 16:9 (1.85:1) **Felirat:** magyar, angol, dán, cseh, finn, görög, norvég, lengyel, portugál, svéd **Lakossági megjelenés:** 2003. augusztus 5.

A Kótyagos szerelem után maradjunk még egy kicsit a romantikus filmeknél. Az értelmiségi családból származó, hosszú ideje szingli Jessica Stein (Jennifer Westfeldt) számára nagy a rokoni és baráti nyomás, hogy 28 évesen végre rátaláljon a nagy Ő-re. A várva várt lovag meg is érkezik, csak éppen egy lány formájában... A feszélyezett Jessica kezdetben nem igazán tudja, mily módon kezelje a számára is váratlan szituációt, így akaratlanul is konfliktusokat szül. Bár a téma alapján a film akár tabukat döntögető dráma is lehetne, Charles Herman-Wurmfeld rendező mégis igyekezett inkább a történet humoros oldalát megragadni. Ennek köszönhető, hogy a Csók, Jessica Stein igazán kedves és könnyed komédia lett, mely a legtöbb vígjátékkal ellentétben a karakterek motivációjára is hangsúlyos szerepet fektet. Kár, hogy Herman-Wurmfeld legújabb filmje, az ebben a hónapban mozikba kerülő Doktor Szöszi 2. már lényegesen gyengébbre sikeredett.

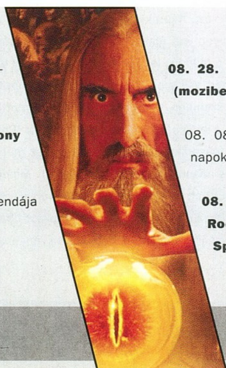
A szerény DVD-változat bónusz gyanánt mindössze három, reklámnak is felfogható előzetest (A hűtlen, A fegyverek szava, Tiszta ügy) és 13 percnyi törölt jelenetet kínál. **Szalóky Bálin**



08. 21. Terminator 3 - A gépek lázadása (mozibemutató)

08. 26. A Gyűrűk ura - A két torony (DVD-megjelenés)

08. 28. Szindbád – A hét tenger legendája (mozibemutató)



08. 28. Az igazság órája (mozibemutató)

08. 08-10. Barokk kastélynapok (Gödöllő)

08. 15-16. IV. Mindszenti Rockfesztivál (Mindszent Sportpálya)

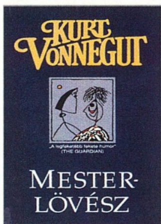


08. 20-24. Savaria történelmi Fesztivál (Szombathely)

08. 22-24. Forma 1 - Marlboro Magyar Nagydíj (Hungaroring)

KÖNYV





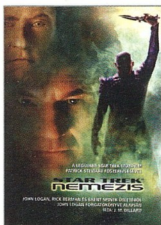
KURT VONNEGUT: MESTERLÖVÉSZ

Rudy Waltz, a regény főhőse tizenkét évesen azzal vált híressé, és nyerte el a Mesterlövész becenevet, hogy a családi fegyvergyűjtemény egyik darabjával leadott véletlen lövése kioltotta a szomszédban lakó terhes nő életét.

Ilyen gyermekkor után talán nem is csoda, ha az önhibáján kívül kétszeres gyilkossá vált Rudy élétútját képtelenebbnél képtelenebb fordulatok és helyzetek, hozzá hasonló „semlegesnemű" emberek, élőhalottként létező felnőttek, ételreceptek(!) és rövid színdarabok színesítik.

Ugye abszurd? Ne csodálkozzatok, hisz ez a fajta fekete humor Vonnegut specialitása, ezzel tudja legjobban kifejezni cseppet sem hízelgő véleményét az emberiségről.

Maecenas Könyvkiadó (2003)

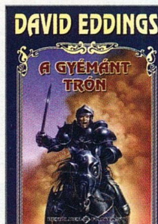


J. M. DILLARD: STAR TREK NEMEZIS

Miután kiderült, hogy a hazai mozikban nem fogják vetíteni a filmet, már csak ezért is elolvastam a forgatókönyv alapján készült regényt. És meg kell mondanom, a történet ismeretében nem egészen értem, miért bukott meg a film.

A sztori igazából a U.S.S. Enterprise megszokott legénységgel végrehajtott utolsó küldetése, melynek során a Romolus és a Remus ikerbolygók lakói, a romulánok és a remánok közötti nézeteltérés következményeként Picard kapitány szembetalálja magát saját klónjával. Találkozásuk nyomán olyan kaland veszi kezdetét, amelynek során a sokat látott legénység tagjainak talán mindent fel kell áldozniuk a föderáció megmentése érdekében.

Szukits Könyvkiadó (2003)

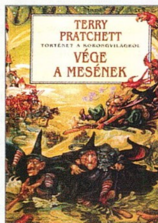


DAVID EDDINGS: A GYÉMÁNT TRÓN

Ha egy középkorú férfi olyan, mintha egy lovag és egy veterán zsoldos keveréke volna, van humora, bírja, sőt szereti a nagy horderejű feladatokat (mint például haldokló királynőjének megmentése), akkor biztosak lehetünk benne, hogy nem csak múltja és jelene, hanem jövője is van. Persze, ha figyelembe vesszük a menet közben felmerülő akadályokat, a halandó és nem evilági ellenfelek mágikus praktikáit, cselszövéseit és merényleteit, már nem is vagyunk olyan biztosak a jövőjét illető kijelentéssel kapcsolatban.

Még akkor sem, ha olyan különleges segítői vannak, mint a kortalan varázslónő, a néma kislány, a tolvajfiú, valamint néhány barátja és lovagtársa.

Beholder Kiadó (2003)



TERRY PRATCHETT: VÉGE A MESÉNEK

Desiderata Homor elhalálozik. Ez nem túl megrázó esemény egy boszorkány számára, azonban a hölgy felelős tündérkeresztanya, aki feladatát még nem teljesítette, ezért örökségét Magrat Beléndekre testálja: a feladat nem más, mint hogy megakadályozza Pipőkének egy herceggel való házasságát. Ezért aztán a Vészbanyákból már jól ismert boszorkánytrió, Mállotviksz Néne, Ogg Ángyi és Magrat Beléndek elindul Génuába, hogy felkeresse az ifjú hölgyet, akit e szörnyű vész fenyeget. Feladatuk azonban nem egyszerű, hiszen a szolgálólányoknak a sorsa az, hogy hercegfeleségekké váljanak, ráadásul mesébe illően van egy másik tündérkeresztanya is, és Lily Mállotviksz (bizony, Mállotviksz Nénének van egy testvére!) mindent megtesz a happy endért...

Cherubion (2003)

10 ÉVES A MAGIC THE GATHERING

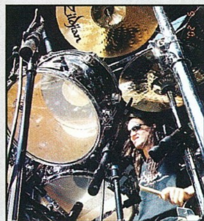


1993-ban furcsa kór ütötte fel a fejét Amerikában, egy kis, ismeretlen cég felkarolta Richard Garfield matematikus ötletét, és kiadták az első „gyűjtögetős kártyajáték"-ot, a Magic the Gatheringet. A játék meglepően nagy sikert ért el, hetek alatt elkapkodták az egész készletet, így a Wizards of the Coast kénytelen volt újabb példányok legyártására, hogy enyhítse a piac igényeit. Nem sokkal később kis hazánkba is begyűrűzött, és bár a fejlődés lendülete itt-ott megtörni látszik (főleg a régi, „nagy öregek" hagytak fel vele), a mai napig nagy népszerűségnek örvend a piacon. Tíz év távlatából visszatekintve a varázslat még mindig megvan, igaz, kissé kopottabbnak tűnhet az új kiadványokkal szemben, ezért a fejesek úgy döntöttek, hogy egy kis ráncfelvarrásban részesítik a Magicet. Az új megjelenésnek a bemutatkozása a nyolcadik kiadás lapjainál fog megjelenni először (Pre-Release verseny 2003. július 26-27., tehát nagyjából most). Az új kinézet első blikkre még szokatlan, bár a másodikra javul a helyzet, de ez már nem az a MtG, amelyet megismertünk (Jó, tudom, az idő megszépíti az emlékeket, meg a szokás hatalma, és hasonló érdekes mondások.). Mindezek mellett július havát kikiáltották a hangzatos „Summer of Magic"-nek, amit akár a varázslat nyarának is fordíthatnánk. Különféle rendezvényekkel és versenyekkel mulatták az időt, akik olyan szerencsés helyzetben voltak, hogy eljutottak a helyszínekre. Bár az elmúlt időszak sok változást hozott a gyűjtögetős kártyajátékok életébe, számunkra a Magic mindig megmarad, hiszen ez volt a kezdet, és reméljük, hogy még legalább ugyanennyi idő áll előtte.

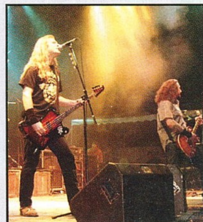


ZENE

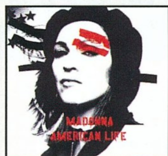
TANKCSAPDA – ITT VANNAK A TANKOK!



Mostanában sok cikk került elő, amelyben a Tankcsapda zenekart húzták le a sárga földig minden elképzelhető és néhány elképzelhetetlen indokkal.
Röviden összefoglalva: nem trendi ez az izé ottan a színpadon, valamint normális ember nem hallgat ilyesmit. Ehhez képest a kiadójuk koncertfilmet jelentet meg, amelyet ugye kifejezetten a rajongóknak szánnak.
A film felvételei az elmúlt három év alatt készültek. A DVD-nél megszokott módon sok extra található rajta, amelyek közül csak az ún. kimaradt jeleneteket említeném meg, érdemes vetni rá egy pillantást. Mint ahogy az egész lemezre is.

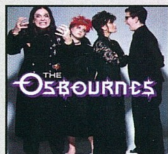


MADONNA – AMERICAN LIFE



Ismerjük el, a Die Another Day c. szám a hasonló című Bond film betétdala jól megcsinált iparosmunka, semmi más. Ki is lóg az American Life lemezről, egyszerűen semmilyen formában nem illik ide sem zeneileg, sem pedig témájában.
A szövegek mondanivalója nagyjából annyi, hogy Madonna jól beszól a nagy amerikai népnek elmondva őket mindennek. Ezen a jó amerikai felháborodik, de megveszi a lemezt, hogy első kézből hallgathassa, hogyan is szidják őt. Amennyiben a zenére is odafigyel, akkor meglepetés éri. Egy évtizeddel a U2 után Madonna is eljutott odáig, hogy számai egyszerű, párakkordos, dallamos dolognak indulnak, majd jön az aktuális mágus, jól átkeveri és eltorzítja beleértve az énekes hangját is, sebaj, Mirwais Ahmadzai jól csinálja. Csak ajánlani tudom.

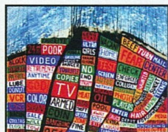
THE OSBOURNES – MTV



Kivételesen egy TV műsort is ajánlanék, hátha valaki lemaradt napjaink egyetlen olyan sorozatáról, amelyet érdemes is nézni. Volt valaha egy Black Sabbath nevű zenekar (dark gót hegyimetált játszottak kb.), talán van, aki emlékszik még rá. Ennek volt frontembere Ozzy Osbourne, aki később szólókarriert is épített. Az évek során valószínűleg elfogyott a pénz, mert Ozzy engedte bekamerázni Beverly Hills-i luxuspalotácskáját, az itt felvett anyagokból ad a Music Televison hetente egy részt. Mindazoknak nem ajánlott, akik tudnak angolul, de nem bírják a „szókimondó, durva szövegeket". A többiek viszont vessenek nyugodtan egy pillantást az Osbourne család kifejezetten nem hétköznapi mindennapjaira.



RADIOHEAD – HAIL TO THE THIEF



Volt egyszer egy amerikai elnökválasztás, ahol voltak némi gondok, a jelenlegi elnök beiktatása ellen pedig mozgalom indult. A mozgalom jelszava fentebb olvasható, ez egyben a Radiohead új lemezének címe is. A csapat nem változtatott a világhoz való hozzáállásán, továbbra is némi depresszióval és nem is kicsi paranoiával szemlélik a dolgokat, ahogy azt már megszokhattuk tőlük.(Zárójelben egy kis magyar vonatkozás: legsikeresebb lemezük legsikeresebb számának - Karma Police – videoklipjében magyar színész játssza a főszerepet.) Nos, az oxfordi zenekar visszatérni látszik a gitárokhoz a két korábbi lemez elektronikus káoszából. Ez az album is arra ítéltetett, hogy sokszor-sokszor meg legyen hallgatva. **STILLA**

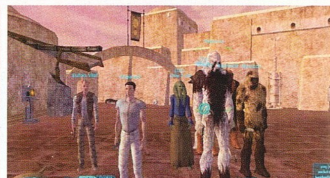
FELHÍVÁS! – MIT HALLGATSZ TE?

Sziasztok! Ti mit hallgattok szívesen? Írjátok meg kedvenc lemezetek (zenei DVD-étek) bemutatását és a legjobb ajánlók egyikét minden hónapban közzétesszük. Itt az alkalom, hogy népszerűsítsd a zenét, amit te szeretsz! Ne habozz, írj nekünk! **GGO@IPMA.HU**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Önhibánkon kívül a Galaxies tesztje sajnos kimaradt az előző számból, de az európai megjelenés csúszása miatt nem tudtunk tesztverziót szerezni belőle. Azóta változott a helyzet, és már úton van az amerikai változat, mely reményeink szerint beváltja a hozzáfűzött reményeket, s végre valahára megszorítja az Everquestet az MMORPG-k piacán.





AQUANOX 2: REVELATIONS

A német változat után az angol verzió kiadása meglehetősen sokáig húzódott. A játék erősen béta változatát ugyan teszteltük már, de azon nagyon látszott, hogy rengeteg munka van még a kiadásig. Reméljük, hogy a készítők hasznosan töltötték ezt az időt, és helyrepofozták a bétát, kár lenne egy ilyen remek motort így parlagon hagyni.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Nem maradunk kiegészítő nélkül a következő számra sem, a nagysikerű Age of Wonders 2 kapta meg a szokásos kiegészítő lemezét. Új hadjárat, szörnyek és varázslatok teszik még kapósabbá ezt a körökre osztott fantasy stratégiát.





LIONHEART

Az Icewind Dale és a Fallout sorozatról elhíresült Black Isle lassan befejezi új szerepjátékát, a Lionheartot. A program alternatív középkorba repít el minket, ahol a technológiai fejlődés mellett a mágia is kiemelkedő szerepet kapott. A játék elején egy karaktert indíthatunk, de kalandjaink során többen is csatlakozhatnak hozzánk. A Fallout sorozathoz hasonlóan a játék 2D-s, tehát senki se várjon a Neverwinter Nightshoz hasonló képi megjelenítést.

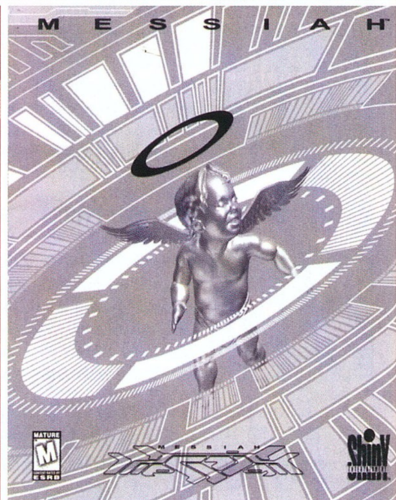
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

MESSIAH

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Shiny

Mint ismeretes, a Messiah egyszer már meg lett hirdetve, mint teljes játék (a 2003/05-ös számra volt előre jelezve). A leadás előtt néhány nappal azonban kiderült, hogy Windows XP alatt furcsa hibákat produkál, a legtöbb esetben az animációk lejátszása után kilép a desktopra, a safe mód elindítása esetén pedig a játéknak nem volt hangja. Sajnos az Interplay semmiféle segítséget nem tudott adni a baj orvoslására, ráadásul az összes kereskedelemben kapható Messiah is ugyanezt a hibát produkálta. Kénytelenek voltunk áttúrni az internetet, hátha valaki szenved még hasonló gonddal. Szerencsénk volt, mivel egy angol srác rájött, hogy az indító file paraméterezésével ez a hiba áthidalható, így már az XP-tulajdonosok is végigjátszhatják a játékot.

Gépigény: Pentium/AMD 233 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HDD, 3D gyorsító



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. AUGUSZTUS 29-ÉN JELENIK MEG!

FIRE CHIEF

LÁNGLOVAGOK

MINDEN 18. MÁSODPERCBEN ÚJABB TŰZ ÜT KI.
MINDEN 21. PERCBEN MEGSÉRÜL EGY CIVIL.

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

CENEGA
www.cenega.hu